

Joy pad

N° 75. Mai 1998

N64 PlayStation Saturn Arcade

Sur le CD
Forsaken
La démo jouable
avec **SKYROCK**

La Coupe
du Monde **98**
met le feu à la N64

Heart of Darkness
Jouez en cinémascope

Chauds les tests sur PlayStation !

Bushido Blade 2 . Tekken 3 . Resident Evil 2 . Gran Turismo . Parasite Eve

**VOS 39 F
REMBOURSES**
pour l'achat de
**Gran Turismo ou
Resident Evil 2**
dans les magasins
Espace 3

T 4161-75-39,00 F

GAGNEZ UN PHYSIQUE DE RÊVE



CONCOURS GRAN TURISMO™

1^{ER} PRIX : UNE CHRYSLER VIPER GTS

POUR PROFITER AU MAXIMUM DES SENSATIONS SUR GRAN TURISMO,
JOUER AVEC LA NOUVELLE MANETTE VIBRANTE DUAL SHOCK.



<http://www.playstation-europe.com>

ACTUALITÉ
DE LA PLAYSTATION 2
ET LES CONSEILS DE
SPECIALISTES EN DIRECT
(020 778 00 00)



Tendance Fromage ou dessert ?



À la veille du plus grand salon du monde consacré aux jeux vidéo, comparez l'E3 à Atlanta (du 27 au 30 mai prochain), les éditeurs se réveillent et les joueurs avec. Tekken 3, Parasite Eve, Rul'Y7 du côté du Japon et Resident Evil 2, Gran Turismo, Yoshi's Story, Panzer Dragoon Saga ou Forsaken du côté de l'Europe. On ne perçoit pas qu'autant de titres excellents pouvaient arriver simultanément. Après des temps de vaches maigres, c'est une période d'abondance qui commence. L'E3 devrait à ce propos être le point culminant de cette tendance. On se demande toutefois pourquoi maintenant ? Pourquoi ne pas nous avoir présenté de titres durant le premier semestre 98 ? Conclusion, entre mai et juin, des jeux remarquables se feront concurrence en magasin alors que les joueurs hésiteront entre tel et tel produit, sans pouvoir profiter de tout, faute de moyens. Alors Gran Turismo ou Resident Evil 2 ? Tout le monde ne s'appelle pas Rothschild et étaler les sorties sur 12 mois pourrait être une bonne idée. Il va falloir y songer... sérieusement.

T.S.R.

sommaire

164 pages 100 % jeux

Joyeux au meilleur de sa forme : des bons de réduction sur les meilleurs jeux du moment, un **CD de démo** pour les autres et quelques **164 pages d'actualité** avec un désossage en règle de **Tekken 3**. Côté Saturn, nous sommes allés vous **dégoter** toutes les dernières **sorties** et des **news** toutes chaudes sur **Deep Fear**, un titre que tous les **sgamaniacs** se doivent d'attendre avec impatience. **Keep the faith** !



Après un an,
Mission Impossible
repointe le bout de son
nez ! La Nintendo 64
boffe une folie encore !



Ninja, le prochain jeu d'action de chez Game Design vous emmène au pays du soleil levant.



Vous ne voulez pas mourir insulté et déshonoré tout comme sur Sany Japan ? **20000 Gear** a-t-il révélé tous ses secrets ? Une série de travaux pour vous le dire (20000)



C'est un scandale ! Il n'y a que des jeux surprenants du côté de l'import japonais :
Télé n3, Parasite Eve, Ashido Blade 2, Kof. 97...
C'est une honte !



C'est la femme d'opéra
de Jinnat de touts
mois-ci. Mengfeng
joue cette femme qui
tombe du ciel :
Guan Tianzhang
Resident Evil 2
Story, House of
Ghosts

Un sacré poisson d'avril !

Oooh ! Si vous n'avez pas trouvé le bon pour commander la PlayStation 2, c'est parce qu'il n'y en avait pas assez pour en mettre dans tous les magasins. Du coup, on a préféré se les "récupérer" pour les revendre à la sauvette ou les reseller à des amis ou des membres de notre famille. Bon, ne craquez pas, je plaisantais ! C'était le "Flash of April" comme dirait Van Damme, et vous avez été nombreux à mordre à l'hameçon. Sans rancunes hein ?



Digital and analogic society (JACQUES, 1992); PROSE 398
 on DVD (DVD tracks: Introduction, RSCN/RSN 1995, ANAGRAMA,
 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007,
 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019,
 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030,
 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041,
 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052,
 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063,
 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074,
 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085,
 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096,
 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107,
 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118,
 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129,
 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140,
 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151,
 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162,
 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173,
 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184,
 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195,
 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206,
 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217,
 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228,
 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239,
 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250,
 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261,
 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272,
 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283,
 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294,
 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305,
 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316,
 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327,
 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338,
 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349,
 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360,
 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371,
 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382,
 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393,
 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404,
 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415,
 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426,
 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437,
 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448,
 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459,
 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470,
 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481,
 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492,
 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503,
 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514,
 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525,
 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536,
 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547,
 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558,
 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569,
 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580,
 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591,
 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602,
 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613,
 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624,
 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630

[illegible]

PlayStation 2, c'est parce qu'il faut le mettre dans tous les magasins pour récupérer pour les revendeurs ou des membres de notre famille. C'était le "Fish of April" car il y en avait beaucoup à mourir.



... n'en avait pas assez pour en
... inces. Du coup, on a préféré se les
... serviette ou les refiler à des amis
... on, ne craquez pas, je plaisante !
... le dirait Van Damme, et vous avez
... l'hameçon. Sans rancunes hein ?

surpassement du côté
de l'import japonaise : **65**

27

20

16



4

JOYPAD 75 MAI 1998

Tests et Zooms



ZAP. EUROPE

Jeux moyens ou softs
danhiques confirmés, ne
perdez plus
rutillement votre
temps et votre argent !

132



ARCADE

Banette San vous invite dans
les salles d'arcade au
Japon. Sacrée balade !

136



LES ASTUCES

Ces astuces les maîtres à tous les
blagues pousse, vous ne
pourrez rester de marbre
devant autant de blés (les
autres blés sûr...)

144



LA JOYBANK

"Hi Mom, il veut sortir mais il
a toujours les mêmes blagues !"
Alors essayez de gagner le
T-Shirt Adidas en nous
payant cash !

152



JOYPAD ACHATS

Peut-il encore craquer pour
le Saturn 7 Joypad a enquis
sur le sujet !

156

NINTENDO 64

ARMORIGHT ASSAULTS (ZAPPING EUROPE)	132
COURS DU MONDE 98 (TEST OFFICIEL)	98
MYSTICAL NINJA (TEST OFFICIEL)	124
YOSHI'S STORY (TEST OFFICIEL)	102

PLAYSTATION

BUSHIDO BLADE 2 (ZOOM JAPON)	101
CLOCK TOWER GHOST HEAD (ZAPPING JAPON)	87
DONRYU KARA-BO RETURNS (ZAPPING JAPON)	87
FINAL FANTASY V (ZAPPING JAPON)	116
GRAN TURISMO (TEST OFFICIEL)	90
INDY 500 (ZAPPING EUROPE)	132
KO THE ARIMA FIGHTERS (ZAPPING EUROPE)	133
KONAMI ANTICS Vol. 3 (ZAPPING JAPON)	87
LUCKY LUCK (TEST OFFICIEL)	126
PARASITE EVE (ZOOM JAPON)	76
POWER BOAT RACING (ZAPPING EUROPE)	133
POY POY (ZAPPING EUROPE)	134
PRO FOOT CONTEST (TEST OFFICIEL)	130
REBUS (ZAPPING JAPON)	138
RESIDENT EVIL 2 (TEST OFFICIEL)	106
RIVIN (TEST OFFICIEL)	128
SAGA FRONTIER (ZAPPING JAPON)	88
SPAWN THE ETERNAL (ZAPPING EUROPE)	134
STAR WARS: MISTERY OF TIMING (ZAPPING EUROPE)	133
TEXAS 3 (ZOOM JAPON)	66
WINNING POST 3 (ZAPPING JAPON)	136

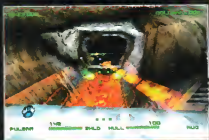
SATURN

EVANGELION: KOWATSUMI GRIMM (ZAPPING JAPON)	136
EVE THE LOST ONE (ZAPPING JAPON)	87
HOUSE OF DEAD (TEST OFFICIEL)	120
KING OF FIGHTERS 97 (ZOOM JAPON)	134
PANZER DRAGON SAGA (TEST OFFICIEL)	116
PHANTASY STAR COLLECTION (ZAPPING JAPON)	138
Yu No (ZAPPING JAPON)	138

Hot ! Hot !
Hot ! Hot !

Heart of Darkness enfin là ou
presque, à votre porte et entre
vos mains. Un jeu grand
spectacle pour l'été prochain.

Le CD de démo



Découvrez avant sa sortie le nouveau



Bon, le mois dernier, on se mettait doucement en jambe avec Newman Haas, cette fois, on ne rigole plus. Ce mois-ci, on a une bonne et une mauvaise nouvelle. Commençons par la bonne. Toujours soucieux de vous offrir les meilleures démos et non des jeux d'avant-guerre, nous vous proposons, à nouveau en exclusivité totale, la possibilité de vous perdre dans les dédales de Forsaken. Un soft d'une beauté rare que tous les amateurs de shoot, d'exploration et d'environnements 3D devraient apprécier. Encore une occasion en or pour vous faire une idée, avant même de découvrir la jaquette du jeu dans les boutiques, sur un des titres actuellement les plus aboutis techniquement. Un soft qu'on vous recommande, pour ses innovations techniques et son concept original. La mauvaise nouvelle ? Certains d'entre vous risquent une sacrée crise de mal de mer en y jouant, et on ne fournit pas le sac papier en cas d'accident. Au moins, comme ça, vous saurez si vous pouvez l'acheter sans risques pour votre processus digestif !

tu shoot 3D, forsaken



SR

SNOW RACER 98



"Snow Racer 98 se positionne
comme le meilleur titre du genre sur Playstation." **PLAYMAG 17/20**

"Snow Racer 98 est un petit bijou !...
Son originalité et ses innovations le positionnent
hors de toute concurrence." **CD CONSOLES *******

"Snow Racer 98 enfonce tous ses concurrents. Plus belle, plus réaliste, c'est LA simulation de glisse sur 32 bits. De la dynamite !" **CONSOLES + 94%**

"La meilleure simulation de glisse."

PLAYSTATION MAGAZINE

"Le V Rally de la glisse !"

HORS SÉRIE MEGA FORCE



DYNASTAR
SKI



INFOGRAVES
DISTRIBUTION



ocean



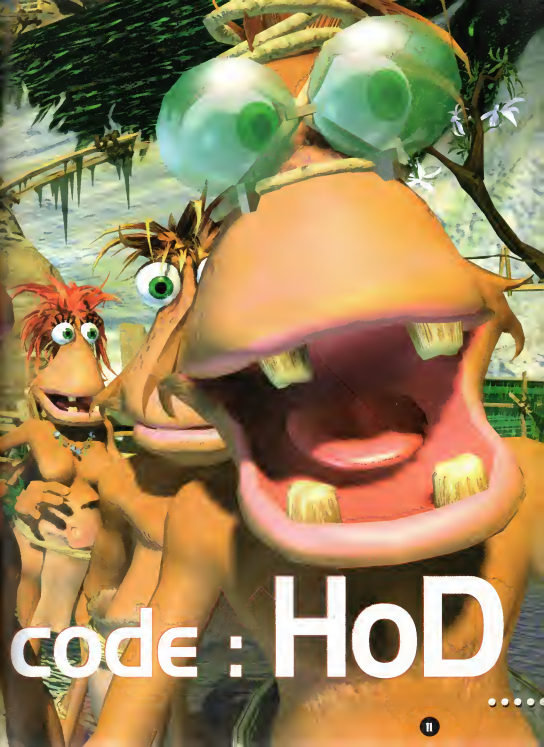
L'évasion au bout du paddle

Andy est le héros du jeu le plus attendu
de la décennie : *Heart of Darkness*.

Développé par Amazing Studio
et Eric Chahi, HoD mélange
astucieusement action et aventure à un
rythme effréné. Nous sommes allés sur
place pour éliminer certains doutes de
notre esprit torturé. Et là...

Par Béné

Nom de



code : HoD

.....

REPORTAGE SUITE

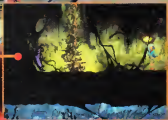
L'ami d'Andy dans HoD est un étrange personnage doté d'ailes qu'il a préalablement fallu dessiner en noir et blanc dans plusieurs positions.



L'engin volant non identifié piloté par Andy vient de s'écraser. L'aventure commence.



Dès le début du jeu, des ombres griffues, créatures du monde du Maître des Ténébres attaquent Andy. Heureusement il sait se servir de son laser !



A la rédaction, nous débattons souvent autour d'idées et de concepts surprenants. Récemment, nous avons eu l'occasion de nous pencher sur le problème suivant : « Les sciences physiques, lorsqu'elles sont étudiées en classe, font-elles dormir ? » À l'unanimité, la réponse fut « oui ». Le hasard faisant bien les choses, comme pour nous convaincre que nous étions dans le droit chemin, nous avons eu confirmation du résultat de nos délibérations en regardant avec délectation l'intro du jeu *Heart of Darkness*. Celle-ci vous propulse effectivement en plein cours de classe, alors qu'un affreux (de chez affreux !) endocrinite en vingtaine d'élèves lobotomisés. Le seul à ne pas s'être laissé aller se nomme Andy. Garçonnet au visage doux, Andy est un rêveur. Ce p'tit mec que l'école ennue à mourir est malheureusement pris en flagrant délit de méditation transcendante par son instit. Oups ! Par chance, au moment où le vieil homme algre cherche à le punir, la sonnerie retentit et Andy prend ses jambes à son cou. Sans perdre de temps, il rejoint son chien Whisky dans un jardin public ensoleillé pour voir en direct live une éclipse. C'est ce moment, celui où l'astre disparaît derrière la Lune, que choisit le Maître des Ténébres pour enlever... Whisky. Aie ! Comment va réagir Andy ? Sera-t-il assez courageux pour partir

à sa recherche ? Ou laissera-t-il son clébard se faire becqueter par des démons venus d'un autre monde ? Vous le saurez en lisant la suite.

O rage, ô désespoir !

A ce stade, l'histoire se poursuit et le joueur n'a pas encore eu l'occasion de toucher au paddie... Où en étions-nous ? Ah, oui... Andy ayant vu Whisky se faire kidnapper, son sang se met à bouillir. Chaud devant ! Il court jusque chez lui, grimpe dans sa cabane et s'installe dans son vaisseau spatial composé de casseroles en teflon et autres cuillers en argent. Il appuie sur un bouton « clic ! » etc... En route pour l'aventure. En deux temps, trois mouvements, voici que notre Andy casqué et armé d'un laser puissant vole au-dessus d'un étrange canyon. Puis, c'est le crash - badaboum ! - et le jeu commence. Mieux qu'un film, rivalisant agréablement avec *Toy Story*, l'intro de HoD est un bonheur. Visuellement extraordinaire (il nous a fallu deux semaines pour compter les 16 millions de couleurs !) et profitant de voix en français, l'intro a de plus le mérite de vous plonger dans un autre monde, en un mot : c'est l'évasion. La suite des événements est-elle à la hauteur ? Là encore, c'est la surprise. Les



Chiffres en vrac

■ ■ ■ ■ ■ Tel est le nombre de niveaux que comprend le jeu. Le «+» la ? Il correspond à ... CENSURE.

■ ■ ■ ■ ■ Et oui, il y a 30 minutes de séquences cinématiques -extraordinaires- dans HoD.

■ ■ ■ ■ ■ A vos manettes, car il faut une bonne quarantaine d'heures à un joueur moyen pour terminer le jeu.

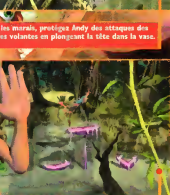
■ ■ ■ ■ ■ Ce chiffre correspond au nombre de tableaux.

■ ■ ■ ■ ■ C'est le nombre d'images approximatif incluses dans le jeu, des ombres calculées en temps réel aux animations d'Andy.

■ ■ ■ ■ ■ Nombre d'unités qu'espère vendre Infogrames en ce début juillet et fin août (joke)... Enfin, sait-on jamais ?



Dans les marais, protégez Andy des attaques des ombres volantes en plongeant la tête dans la vase.



George de la jungle n'aurait pas fait mieux pour échapper aux horribles plantes carnivores.



En compagnie de Whisky, Andy regarde l'éclosion du soleil. Un moment qui choisit le Maître des Ténébreux pour envahir le Edito compaignon.

Alors que le prof d'Andy cherche à le punir, la cloche retentit et le garçon prend ses jambes à son cou. Direction : le square.



Hi um, ni flux, Andy recroie dans son vaisseau spatial et part dans l'Espace Minif. S'arrêtera-t-il son animal de compagnie ?

Malheureusement, les vents du canyon font s'écraser le véhicule. L'aventure peut commencer.



L'intro qui tue I

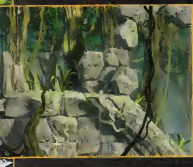
graphismes en 2D auraient pu être un handicap, il en va tout autrement. Ceux parmi vous qui ont été passionnés par Another World sur Super Nintendo comprendront où nous souhaitons en venir. La 2D n'empêche nullement de se faire plaisir, dans la peau d'Andy, jeune gars qui utilise son fusil laser à l'image de Clint Eastwood dans Le Bon, la Brute et le Truand. De fait, Andy est un Bon, un peu Brute mais certainement pas Truand.

Du tout bon

HoD est un melting pot. En résumé, HoD mélange idées excellentes, dialogues et situations bourrés d'humour, graphismes aux textures (sur)réalistes, bande son digne d'une super pro-

REPORTAGE SUITE...

HoD fourmille de très belles textures. Des milliers de dessins ont été réalisés en noir et blanc avant d'être colorés.



Les mouvements d'Andy sont extraordinairement nombreux. Il saute, rampe, s'agrippe, court, etc.



Indépendamment de son laser, Andy maîtrise un pouvoir surnaturel qu'il peut concentrer.

Il rêvait d'un autre monde...

Eric Chahi n'en a certes pas le vent d'hollywood pour la trilogie de *Heart of Darkness* mais il est sans doute à l'initiative du projet. Cela fait plusieurs années qu'il mûrit l'idée du jeu sur lequel Sylph écrivait lui-même avant ça j'ai bien l'impression. Eric Chahi... Un nom synonyme de savoir-faire, une référence dans le monde des jeux vidéo, à *Another World*, titre phare sur Super Nintendo, voilà à coup sûr. Aujourd'hui, via Amazin' Studios, c'est en équipe qu'il a mis sur pied *HoD*, avec entre autres le Fr. Eric Sawar, designer du jeu et anciennement le *Pushback*, hit sur Mega Drive.

duction hollywoodienne, personnages attachants, scénario en béton... Stop ! C'est too much ! Pourtant, au regard des premières images, tout cela a l'air -diabement- vrai. A peine rescapé du crash de son véhicule, Andy traverse des niveaux où les monstres les plus terrifiants côtoient les êtres les plus charmants, dans des marais, des forêts, des canyons ou sous l'eau (si, si !). Les sbires du Maître des Ténèbres sont, pour la plupart, des ombres griffues qu'un coup de laser bien placé arrête net. A contrario, les potes d'Andy, surnommés «Amis», sont des bestioles volantes au regard pétillant d'intelligence. Vous l'aurez compris, *HoD* comporte des créatures (conçues en 3D) au look et au comportement radicalement opposés. Face à -ou avec- elles, Andy le téméraire n'a qu'un objectif : sauver son chien. A l'image de *L'Odyssée d'Abe*, le jeu ne comprend pas de jauge de vie, pas plus qu'on ne doit cumuler de points. Ajoutez quelques pièges, saupoudrez le tout d'énigmes salées et chauffez à feu doux pendant plusieurs jours ; vous obtenez le must de l'été, où en tout cas ce qui s'annonce comme tel. L'été 98 sera-t-il *Heart of Darkness* ? Sans doute.



Le jeu de plate-forme 3D le plus ambitieux sur Playstation

RASCAL

Disponible
exclusivement
sur Playstation
Sortie nationale le
27 mars 99



• moteur 3D à la pointe de la technologie • 50 images par seconde • 232 000 couleurs sur écran • 18 niveaux uniques • temps de chargement très courts • choix des angles de vue sur 360° • jeux de lumière en temps réel •

Une révolution graphique qui n'a rien à envier à une 44 bits, et une animation incroyablement fluide. Rascal semble bien parti pour dépasser comme l'un des meilleurs jeux de plate-forme sur Playstation. *GameSpot*

Dans cette 3D temps réel, on se laisse envahir à mesure le bol, le marbre, les mousses, le feu, dans l'eau, l'air, etc. On peut dire que Rascal l'empenné d'une sorte de Mario 64. *GameSpot*

la version à laquelle il n'a été donné de jouer est tout simplement hallucinante. Endlessment en 3D, c'est actuellement le plus grand jeu de Mario 64, et Rascal la perle à l'angle fort et prêt à l'emploi. *GameSpot*

regardez-moi donc une fois de plus le génie de ses équipes de développement. *GameSpot*

Un jeu composé d'un point de vue sur technique d'animation, il devient, visuellement, le meilleur de sa catégorie. Un Mario 64 à la source des 32 bits de la Playstation. *GameSpot*



accélérateurs de sensations





Par Benji

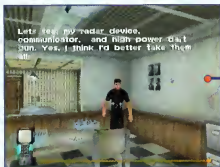
Mission : Impossible

Voyage chez les espions



Enfin ! Mission : Impossible est de retour dans les plannings.

Au menu, action, aventure et espionnage. Synchronisez votre montre et surveillez vos arrières, on ne sait jamais d'où peut provenir le danger.



Les dialogues sont nombreux dans le jeu. Discutez pour avancer... Avant de frapper, cela va de soi.

Centrée d'acte, attention, l'impossible mission d'espionnage de l'Océan, respectivement distributeur et éditeur du jeu en France, approche de sa phase finale. Développé en France à Villeurbanne, dans les immenses locaux du plus gros éditeur européen, Mission : Impossible sur N64 est la seconde titre mêlant aventure et espionnage. À l'instar de James Bond de GoldenEye 007 succès, Ethan Hunt héros du film à succès de Brian De Palma sont pris dans une affaire d'espionnage. Question : Shit-till d'une vulgarité admissible ? Non, à l'évidence.

Ne pas vendre la mèche

«Le jeu ne reprend pas précisément le scénario décrit pour le film, précise un responsable. Dans cette version interactive, le joueur découvre de nouveaux lieux, des ambitions

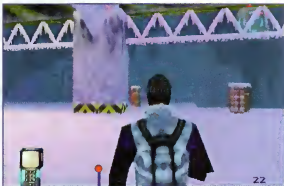
insolites, effectue un réel travail d'équipe... Sans trop en dévoiler, il faut savoir que les différences sont multiples. Le jeu Mission : Impossible devrait assurer satisfaction ceux qui ont aimé le long métrage, que les autres, les passionnés d'aventure et d'espionnage... Et là, tout est presque dit (pour reprendre une expression familière à la rédaction) ! Les seuls déçu(e)s seront les fans de Tom Cruise. Mécène Top Gun et le reste de l'équipe de comédiens (Emmanuelle Béart, Jean Reno, etc.) n'ont pas participé à la conception du produit. Les visages n'ont par conséquent pas des mondes... Contrairement à ce qui était initialement prévu. Et alors ? L'aventure et le suspense, sont au rendez-vous et c'est bien la plus importante.

Même les espions ont froid

Concrètement, comment se déroule Mission : Impossible ? Pour le pire et rarement pour le meilleur,



Un engin attend. Que réserve la suite de l'aventure ?



22

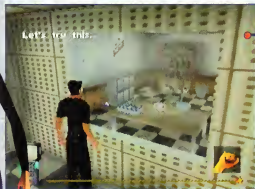
Blockbuster avant tout

Ceux qui auraient rité Mission : Impossible en salle peuvent se rabattre sur la vidéo, d'excellente qualité visuelle et sonore (si on vous le dit !) en vente chez CIC Vidéo.



Une vue à la troisième personne qui permet de mieux apprécier l'action.

Aux commandes de mon cher d'assaut, je casse la baraque !



Let's try this...

Une vitre sans taint, mais à quel prix peut-il bien servir à l'agent spécial Ethan Hunt ?



01

Des gadgets pour l'inspecteur

Dans tout film d'espionnage qui se respecte, les gadgets les plus éhontés s'ont au rendez-vous. Ainsi, dans le jeu *Perigrama*, l'arsenal le plus varié attend le féroce d'inspecteur via la John White (le réalisateur de *Matricule*) et, parallèlement, la liste des gadgets est longue. Chewing-gum explosif et face maker (maquillage ultra cool proche du morphing), entre autres, vous aideront dans vos démarches face à vos adversaires.

Dans le Grand Nord, il fait très froid, mais les espions n'ont pas... froid aux yeux, c'est de notoriété publique, non ?

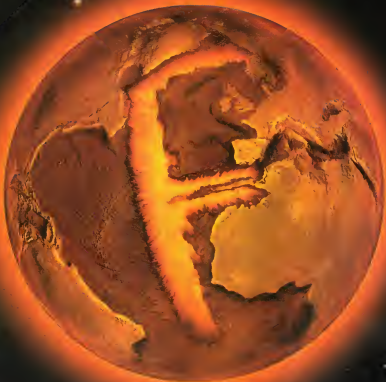
vous entrez dans la peau d'Ethan Hunt (Tom Cruise dans le film). Pour débiter, un tout cas, car par la suite vous interprétez, à tour de rôle, différents agents membres de la team de choc du héros. Pas mal, non ? L'action, elle, prend place dans le Grand Nord, là où il fait froid (quatre niveaux), dans les locaux labyrinthiques de l'ambassade de Prague (sept niveaux), dans les salles hyper protégées du Pentagone (quatre niveaux) et enfin dans les tours l'Eurostar. Le scénario final réserve donc des surprises ! « Contrairement à *GoldenEye*, *Mission : Impossible* s'apparente moins à un shoot à thémis, confirme le réalisateur de *Indignities*. La recherche est un élément essentiel du jeu. Les enigmas, y compris, donnent du fil à retordre aux joueurs les plus perspicaces. Une mission impossible pour les amateurs ? À vous de voir.

MAI 68



Sous les pavés la plage...

MAI 98



FORSAKEN™

SOUS LA TERRE
LE CARNAGE



Trucs et Astuces
au 36 15 ACCLAIM®
ou au 08 36 68 24 68*

Acclaim

Ninja

La première tentative d'Eidos, Fighting Force, se contentait d'annoncer la couleur. Ninja reprend le principe baston/exploration qui a fait le succès des Double Dragon et autres Shinobi, en y ajoutant la 3D PlayStation...

PAR ROHAN

Eidos et la tradition de l'arcade





Les colliers peuvent être piégés, mais ils renforcent le plus souvent le l'argent qui servira un fin de niveau pour l'achat d'items.



Les niveaux ont été particulièrement travaillés. Les musiques parfaitement équilibrées ajoutent à l'atmosphère mythologique des différents décors.



Les ennemis du Ninja sont tous doués de plusieurs techniques. La richesse de leur opposition permet d'éviter l'aspect répétitif dont souffrait Fighting Force. Certains sont même capables du magie...

S'il y a un genre qu'on a du mal à retrouver aujourd'hui, c'est bien celui du beat'em all linéaire. Que d'après-midi passées sur des Double Dragon, Final Fight, Shinobi... Ce que les concepteurs de Ninja ont cherché à reproduire sur PlayStation mais avec des technologies actuelles, c'est ce gameplay disparu, dont nous avons pu ressentir quelques soupçons déjà dans Fighting Force, sans en être pleinement satisfaits. Ninja s'annonce plus intéressant, plus profond, mieux réalisé... Saura-t-il nous redonner ces plaisirs d'autan ? C'est en tout cas son objectif.

L'ère 3D

Quoique veuillent retranscrire les développeurs de Ninja, ils ne pouvaient nous livrer simplement un clone en 2D des anciens titres. Pour la majeure partie des membres de l'équipe, Ninja se révèle être leur premier projet sur PlayStation. Mais les quatre fans d'arcade qui sont derrière le titre ne sont pas pour autant des enfants de chœur.

Le travail, engagé depuis fin 95, est passé par un cahier des charges sur papier extrêmement fouillé, inspiré par des films de karaté façon Hong-Kong, des livres et surtout des jeux comme Shinobi ou encore Kung-Fu Master (si ce n'est pas de la nostalgie ça !). Le résultat : vous incarnez un ninja dans la grande tradition de ces assassins de renommée et plongez seul au cœur du mal.

La tradition beat'em all

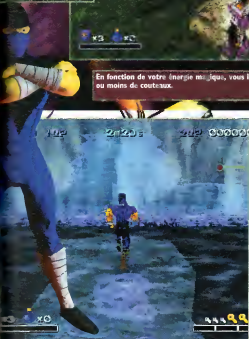
Ninja est moins linéaire que les autres jeux du même genre. Réalisé entièrement en 3D, il s'étale sur 11 environnements graphiques différents, et une quinzaine de niveaux. Tous les ingrédients classiques du genre s'y trouvent, avec des scènes en intérieur comme en extérieur, 49 types d'ennemis différents, 12 boss, des attaques



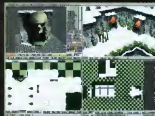
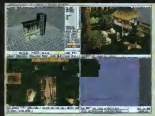
Pour ne pas couper le rythme, l'équipe a choisi des scènes animées en temps réel plutôt qu'en cinématiques.



En fonction de votre énergie magique, vous lancerez plus ou moins de couteaux.



Les nombreux effets de transparence et d'éclaboussures de Ninja sont très réussis.



Location A (Start Level)

Partis de Rien

Les développeurs ont tout construit de A à Z pour Ninja, à l'exception d'un des outils de modélisation et de montage. Mais, pour le jeu, le design des niveaux ont nécessité 1 an et demi de travail. Tout a commencé sur papier, avec des plans précis des niveaux, des pièces et des monstres, avant l'utilisation de l'outil informatique.

magiques, des armes de jet ou de corps à corps comme un katana, des couteaux de lancer, un bâton, une hache... Le personnage peut sauter, courir, donner des coups de poing et de pied, choper ses adversaires et aussi lancer des sorts. Régulièrement ponctuée de scènes animées en temps réel, le jeu tourne en 30 images par seconde, sans ralentir, avec un maximum de 6 ennemis à l'écran en simultané. Des pièges très variés vous attendront également aux 4 coins des niveaux, qu'ils soient répartis aléatoirement dans les coffres à bonus, ou bien à des passages clés des niveaux : lances, piques, pièges à loup, gaz toxiques ou explosifs... et ils toucheront aussi les ennemis ! Un soft intéressant qui se présente d'ores et déjà comme le meilleur du genre, tant celui-ci est mal représenté sur PlayStation.

DISPONIBLE DÈS
MAINTENANT !



PlayStation 2™

l'espace multimédia

**Maintenant,
le vendredi c'est
souris...**

PLUG'IN : 20H - 22H

**les INTERNAUTES prennent
la PAROLE : 22H - 24H**

**et tous les jours,
PLUG'IN EXPRESS : 20H**

**ARNAUD CHAUDRON
FRANCIS ZEGUT**

RTL

www.rtl.fr

TOUTES LES SORTIES DE CES PROCHAINS MOIS



Ce mois-ci, les News prennent enfin leur rythme de croisière après une longue période de sommeil. La N64 sort assez timidement de sa dangereuse torpeur avec notamment un Forsaken très prometteur. Les possesseurs de Saturn quant à eux, seront heureux d'apprendre la sortie prochaine de Shining Force 3 et de Burning Rangers. Comme d'habitude, la PlayStation tire son épingle du jeu avec une avalanche de titres ambitieux et en prime une interview exclusive des concepteurs de Metal Gear et des nouvelles fraîches du prochain Psychosis !

B-Daman (N64)	34
Burning Rangers (Saturn)	56
Cyber Generation (PlayStation)	50
Demio Q 64 (N64)	49
Colin McRae (PlayStation)	59
Deep Fear (Saturn)	36
Destruction (PlayStation)	32
FIFA Coupe	
Quil'Inde 98 (PlayStation)	40
Forsaken (N64)	54
Great Park (Saturn)	38
Interruption / Royal Championship	
Justice Gakuen (PlayStation)	58
Jeremy Mc Grah Supercross '98 (PlayStation)	51
Justice Gakuen (PlayStation/Saturn)	40
Metal Gear Solid Snake (PlayStation)	28
Neo Tokyo	52
O.D.T. (PlayStation)	62
Shining Force 3 (Saturn)	57
Silhouette Mirage (PlayStation)	48
Sony à Tokyo (reportage)	44
World League	
World League (Saturn)	61



Après avoir
longtemps surenchéri
sur le prochain
jeu de Konami,
nous sommes allés
voir sur place ce
qu'il en était
vraiment de ce
futur hit !

METAL GEAR SOLID SNAKE

ÉDITEUR KONAMI
MACHINE PLAYSTATION
SORTIE AUTOMNE 1998
DISP. EUR PROBABLEMENT FIN 1998



Hidetake Kojima, le créateur de Metal Gear Solid, a présenté aux journalistes les différents concepts sur lesquels est basé son jeu. J'appréhendais, il a expliqué comment fonctionner Metal Gear et nous a dévoilé les premiers niveaux.

Les déplacements

La Mère que vous incarnez, Snake, se déplace habilement en courant. Mais il suffit de presser sur le bouton Circle du pad, pour qu'il se mette à ramper. Une double pression lui permettra d'ailleurs de se relever. Pourquoi ramper ? Parce que cela vous donnera la possibilité d'une part d'accéder à des endroits jusqu'alors inaccessibles (vous cachiez sous un bureau, vous glissiez sous un char ou un réservoir d'eau pour échapper aux recherches, vous faufiler dans des conduits...), le second avantage de la reptation vient de sa discrétion. Lorsque vous vous déplacez, l'ennemi peut surprendre le bruit des pas. Lorsque vous rampez, vous êtes complètement silencieux.

Les combats

SNAKE peut donner des coups de pied et des coups de poing. Il peut même effectuer des combats très simples. S'il commence l'aventure mains nues, il pourra cependant bricoler des armes, en recevant de la part d'amis ou encore s'emparer de celles d'adversaires éliminés. Le bouton Carré permet de se servir d'une arme, ou plus exactement de l'une des armes car, au cours du jeu Snake va se transformer en véritable arsenal ambulante. Le bouton L2 permet d'afficher la liste des items, dont les armes disponibles. Le jeu en comporte d'ailleurs plus de vingt différentes.

**METAL GEAR
Solid Snake**



On dit que les probabilités
connaissent il y a entre cin-
quante et soixante ennemis
qui vous attendent dans le
niveau zéro.



Les angles de vue

La vue normale du jeu place la caméra en hauteur, relativement éloignée de Snake. et pas spécialement derrière lui. De ce fait, Snake apparaît relativement petit par rapport à certains personnages de jeux concurrents. La caméra ne suit pas les déplacements de Snake et reste plutôt fixe. Mais cela permet non seulement de voir une grande partie de la scène mais surtout de jouer au chat et à la souris avec les joysticks qui sont indiqués sur une espèce de tableau en haut à droite de l'écran. Ainsi se faufiler derrière eux lui permet au dernier moment dans un couloir pour échapper à leurs champs visuels est possible. Par ailleurs, une vision à 360°, à travers les yeux de Snake, existe. On peut alors regarder en haut, en bas, à droite ou gauche, comme si le héros tournait la tête pour examiner les recoins.

L'infiltration

À tout moment, pourvu qu'il y ait dans les parages un quelconque objet (véhicule, bâtiment, paroi ou mur...) Snake peut se plaquer contre ce dernier et utiliser le mode discret ou même le Mode. Il devient alors pratiquement impossible d'être repéré, à moins que l'adversaire tombe pile sur vous. Vous devez quasiment en permanence faire appel à ce mode, car il s'agit pour vous avant tout d'être le plus discret possible. Pour s'infiltrer encore plus facilement, il faut couvrir des pièces aux adversaires et les y attirer. Lorsqu'on est en mode Intruder et qu'on appuie sur la touche action, Snake donne quelques coups de poing dans l'écran au quel il est adossé afin d'attirer l'attention de l'ennemi. Une fois entraîné dans un coin sombre et isolé, vous pouvez l'éliminer sans risquer d'être aperçu par un autre terroriste errant au hasard.



Le mode intrus vous permet de vous plaquer contre une paroi et de passer ainsi incaperçu aux yeux des ennemis, à moins que l'ennemi ne soit trop proche de vous.



Adapté à la console, le jeu fonctionne à merveille sur la Dreamcast.



Cette vue vous permet d'établir un plan d'attaque vraiment efficace.



Le jeu donne vraiment ce qui va encore me tomber dessus. Heureusement, je suis surprenant.

Dual Shock

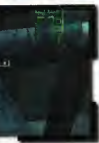
Metel Gear Solid est compatible avec le joystick Dual Shock de Sony. Mais cette compatibilité n'est pas totale. En effet, les vibrations sont bien prises en compte mais pas le mode analogique ce qui ne permet pas, par exemple, de courir plus ou moins vite suivant l'inclinaison du stick.





La communication

Si Metal Gear Solid se joue à un seul joueur (l'équipe de développement a rapidement abandonné l'idée d'un mode deux joueurs devant les difficultés techniques), cela ne veut cependant pas dire que vous allez être seul pendant l'aventure. En plus des nombreuses rencontres et dialogues avec les boss, et les quelques amis que vous avez dans la place, vous pourrez entrer en communication à tout moment avec vos supérieurs et le reste de votre équipe qui vous fournira des informations. Pour cela, vous disposez d'un Transmetteur, une espèce de radio de poche. En appuyant sur le bouton Select, vous l'activez. À noter que la version française du jeu sera entièrement traduite. Au début, vous ne connaîtrez que la fréquence de votre supérieur qui vous donne des infos sur votre mission. Mais, peu à peu, des communications vont être établies et vous allez découvrir d'autres fréquences. Les dialogues sont pré-enregistrés, et il ne s'agit, pour vous, que de les écouter afin d'obtenir des informations sur les points faibles des boss, les lieux à visiter, les endroits où sont cachés certains items, les jagues à éviter... Aucun de détails qui nous font dire que Metal Gear a toutes les chances d'être l'un des jeux, sinon le jeu, avènement de l'année 1998. Une sortie prévue en septembre au Japon et prévue en décembre en France. Espérons qu'elle ne "glisse" pas à l'année suivante !



L'histoire de Snake

Le gars Solid Snake n'est en aucun cas un petit nouveau faisant son apparition avec la version PlayStation dans le monde des jeux vidéo. Konami a déjà réalisé deux jeux appartenant à la série. Le premier Metal Gear, l'original, était un jeu tournant sur console MSX, la console réalisée par une coalition regroupant Bill Gates (Microsoft) et des industriels nippons, et qui n'a pas connu le succès escompté. Une version pour Famicom (nom japonais de la console NES de Nintendo) a également été produite par la suite. Puis, Solid Snake a été mis en hibernation pendant les années 16 bits (SuperFamicom/SuperNintendo et Mega-drive) pour renaitre avec le 32 bits de Sony, de longues années plus tard.



Lorsque vous êtes sous l'eau, une jauge supplémentaire apparaît : elle indique votre réserve d'air.

LE MODE INTRUDER

Un objet de décor ou une simple paroi vous permet de vous dissimuler en y étant adossé. Le jeu modifie automatiquement l'angle de vue, afin de mieux rendre compte de l'action. Ici, l'angle permet de voir la patrouille ennemie qui ne vous a pas repéré et qui pourrait se rendre.



MOUVEMENTS DE CAMERA

Les caméras intelligentes changent automatiquement d'angle de vue, afin de rendre la scène plus compréhensible pour le joueur.



VUE NORMALE ET VUE SUBJECTIVE

SNAKE EN TRAIN DE RAMPER

Il est également possible de passer à tout moment de la vue normale à la vue subjective. Ici, Snake essaie de se mettre discrètement à l'abri sous un tonk pour ne pas être vu des patrouilles.



COMMENTAIRES DE KOJIMA SAN LE CRÉATEUR

Au cours de la conférence de presse, Hideo Kojima a donné d'intéressantes informations.

Joyed : Qu'elle devrait être la durée de vie de jeu ?

Hideo Kojima : La durée de jeu devrait tourner aux alentours de huit heures, pour celui qui sait précisément ce qu'il y a à faire et par où il faut passer. Pour un joueur moyen, qui découvre le jeu, c'est très difficile à évaluer car cela varie beaucoup selon les personnes.

Joyed : Le scénario est-il linéaire ?
H K : Non, il y a deux fins différentes. Donc deux raisons de jouer !

Joyed : Depuis combien de temps travaillez-vous sur Metal Gear ?
H K : On a commencé le projet avec une équipe de 10 personnes et maintenant nous sommes trente.

Cinq personnes seulement ont une expérience des jeux vidéo. Cela fait deux ans qu'on travaille sur le projet, mais j'ai commencé à y penser dès 1993. En 1994, j'ai imaginé le scénario. Puis j'ai travaillé



sur un autre jeu, *Policeoers*, et ce n'est qu'en 1996 que la programmation a réellement débuté.

Joyed : N'y aura-t-il qu'une version PlayStation ?

H K : Nous n'avons pas de plan pour le moment pour une version Nintendo 64.

Joyed : Et la PlayStation n'a-t-elle pas techniquement posé quelques problèmes ?

H K : Les programmeurs pensent avoir utilisé les capacités de la PlayStation à 120 %, mais il y a plein de choses qu'on n'a pas pu faire à cause des limitations de hardware de la 32 bits de Sony.

VUE NORMALE ET VUE SUBJECTIVE

Voici une illustration des deux principales vues de jeu : une vue normale qu'on utilise habituellement car elle permet de mieux voir - et donc prévenir - les déplacements de l'adversaire, et une vue subjective qui permet de voir la scène à travers les yeux de héros.





Koei est une des célèbres sociétés spécialisées dans les jeux pour PC qui, avec Destrega, cherche à se faire un nom dans le milieu des consoles.

DESTREGA



ÉDITEUR KOEI
MACHINE PLAYSTATION
SORTIE AUTOMNE AU JAPON
DISP. EUROPE AUCUNE DATE ANNONCÉE

L'attaque des grilles du double projectile cinq ennemis, ce coup qui devient l'un sur leur passage.



Les combats à distance ont une petite ambiance de fin du monde.



DESTREGA

Destrega n'est pas sans faire penser à Bushido Blade 2. En effet, ce jeu de chez Koei va vous emmener dans une série de duels. S'il vous propose douze personnages, seuls deux adversaires par niveau peuvent s'affronter dans des champs de batailles variés. Par ailleurs, le joueur n'incarne pas le même héros d'un bout à l'autre du jeu. Ainsi, dans certains niveaux, il devra endosser la personnalité d'un ami d'antre les capacités martiales s'avèrent plus appropriées. S'agissant à, semblait-il, fait des duels !

De la magie des combats

Toutefois, et contrairement à Bushido Blade 2, tous les protagonistes peuvent recourir à la magie. Chacun d'entre eux possède différentes attaques magiques qu'on effectue grâce à des combinaisons de commandes qui utilisent les trois boutons du pad. Des espèces de combats magiques en quelque sorte ! On peut, à raison, douter du fait que Destrega parvienne à se faire une place au milieu des Bushido Blade 2 ou Tekken 3. Espérons seulement que les développeurs auront à cœur de nous offrir quelques points originaux qui aillent en titre à leur jeu éponyme du jeu !



Au corps à corps, on retrouve les réflexes des jeux de bastion en 3D.

Les protagonistes se transforment en super guerriers !

Koei premier essai

Les développeurs de Destrega, Omega-Force, ont déjà travaillé pour Koei. Ils n'en sont donc pas à leur coup d'essai puisqu'ils ont déjà réalisé San Goku Musô (Dynasty Warriors en Europe !), un jeu de combats en 3D temps réel pour PlayStation, distribué précédemment par Koei.

Tu penses qu'il n'a pas su s'adapter et que depuis longtemps...

IL EST MORT !

Il sait que tu n'as qu'une seconde pour te transformer, ou...

TU VAS MOURIR !

La nature a créé l'évolution,
les **robotmorts** ont inventé
la transformation.
Sur une planète inconnue,
satellée d'une substance toxique,
vous, dans de robots-bours-
sofficients,
se transformer régulièrement
est votre unique
moyen de survie.
A toi maintenant de choisir ton
voisin d'ultra au mieux les
armes. Et surtout d'apprendre à
se transformer pour rester en vie.
Attention, la paix interplanétaire est
entre les mains d'un seul être :
toi-même, notre unique !

- 12 personnages possibles
- 1 univers en 3D
- 24 missions de choc
- et 1 seconde pour se transformer !





A l'abri dans votre véhicule, vous jouez les canonniers pendant que le jeu défile.

En ce moment
Hudson semble
avoir deux passions :
la Nintendo 64
et Bomberman.
Voici donc un
troisième jeu pour
la console 64 bits
de Nintendo !

SUPER B-DAMAN 64



EDITEUR HUDSON SOFT
MACHINE NINTENDO 64
SORTIE LE 10 JUILLET AU JAPON
DISP. EUROPE AUCUNE DATE ANNONCÉE



B-Daman est un jeu de tir très différent des autres précédents sur cette console, basé sur l'univers de Bomberman. Super B-Daman 64 offre, d'une façon traditionnelle, différents modes. Le Mode B-Dama 64 importera plusieurs styles de jeu reposant tous sur le tir de billes. Le plus amusant vous fera parcourir plusieurs niveaux, (mal) fréquentes par diverses créatures hostiles et agressives. Heureusement, Dama Nature secourue par Dama Hudson, vous a dit d'un lance-palettes situé au milieu de votre bile. Pour abattre une des méchantes bestioles, il vous suffit de centrer le curseur qui apparaît à l'écran et de faire feu. Deux joueurs peuvent entrer en compétition et chercher à obtenir le meilleur résultat ou, au contraire, s'enlaidir pour essayer d'aller le plus loin possible.

Des jeux dans le jeu

On trouve encore l'Air Ball Battle (dépanner la bille de l'adversaire avec la sienne), des variantes du billard, du golf et un jeu où il faut guider, et faire se combattre, deux robots en les frappant avec des billes. Un mode libre rendra même possible, grâce au Game Boy Pack, qui permet de connecter une console Game Boy sur le Pad de la N64. Finitisation d'items acquis sur la version Game Boy de ce jeu ! Voilà un titre qui devrait être original et qui prouve que, si certains éditeurs délaissent un peu la N64, Hudson reste avant à lui fidèle au point, tout en travaillant d'arrache-pied pour Sony (voir notre reportage dans ce numéro).

SUPER B-DAMAN 64



Dans ce jeu, il faut réussir à lancer les billes dans la bouche des animaux.



Doubidou man

Cette fois-ci, bien qu'appartenant toujours à la galaxie Bomberman, le héros est un peu différent. Il s'agit, en effet, de B-Daman, un jouet commercialisé par Hudson qui à l'apparence de Bomberman mais qui, dans un trou situé au niveau de son ventre, renferme une bille symbolisant une véritable bombe à retardement qu'il peut envoyer sur ses ennemis. En seulement quelques années, B-Daman est passé du statut de jouet à celui de vedette de jeu vidéo avec, notamment, un jeu de tir qui porte son nom sur Game Boy.

Juste d'ailleurs, il y a une tourte, tel, tout en votre plaisir, vous pouvez à nouveau les billes qui sont portées en plus de points.

MAXXI-GAMES

101 RUE DE CRIMEE
75019 PARIS
TEL : 01 40 34 86 86
FERME LE LUNDI (N° CRIMEE)

6 RUE D'ARRAS
75005 PARIS
TEL : 01 44 07 03 77
(N° CARDINAL LEROUX)

34 RUE DE MALTE
75011 PARIS
TEL : 01 48 05 88 05
(N° OREKAAMP)

120 BIS RUE DU VIOUX
POINT DE SERVICES
92100 BOULOGNE-BILLANCOURT
TEL : 01 41 41 00 36
(N° MARCEL SAMBO)

16 RUE PAUL BERT
94130 NOGENT S/ MARNE
TEL : 01 43 94 23 74
(BUS : 130 ET 114)

80 BIS RUE DU GENERAL
DE GAULLE
77000 MELUN
TEL : 01 64 52 85 85

19 AV FONTAINEBLEAU
94720 KREMLIN BICETRE
TEL : 01 49 58 89 89
OUVERT TOUTS LES JOURS

COURS MARIE
50100 CHERBOURG
TEL : 02 33 01 76 29

18, RUE DE JOUY
75004 - PARIS
TEL : 01 42 76 91 92
M° : St. PAUL

113 AV. GALLIENI
93170 BAGNOLET
TEL : 01 48 97 11 97
FERME LE MARDI
M° GALLIENI

25 AV. DU GENERAL
BILLOTTE
94000 CRETEIL
TEL : 01 49 80 04 28
(N° CRETEIL PREFECTURE BUS 281)



229 F



329 F



349 F



329 F



449 F



329 F

MODIFICATION PSX : EURO, US, JAP+ CABLE RGB : 99 FRS

JEUX NEUFS PLAYSTATION

WING 97 (JAP) 449 FRS
WING TURISMO 329 FRS
RESIDENT EVIL 2 329 FRS
ALDOUCA 299 FRS
VIGILANTE A 299 FRS
BRUCE WOOD 299 FRS
SWAY LUNE 329 FRS
TOMB RADER 329 FRS
PORSOKEN 329 FRS
DUEL 329 FRS
THEME HOSPITAL 329 FRS
NIGHT BATTLE 3D 329 FRS
RIVEN 329 FRS
WING FOR SPEED 3 329 FRS
ROAD RASH 3D 329 FRS
DEATHTRAP DUNGEON 329 FRS
TEKKEN 3 VERSION JAP 449 FRS
PARASITE EVE VERSION JAP 449 FRS
TEKKEN 3 VERSION JAP 449 FRS
DEAD OR ALIVE VERSION JAP 449 FRS
GEMMY CARO OFFICIEL 129 FRS
ROAD ANALOGIQUE VIBRANT 349 FRS
GEMMY CARO ELIZABETH 449 FRS
CUBEL LANE 329 FRS
CUBEL LANE 329 FRS
CUBEL LANE 329 FRS

JEUX OKAZ PLAYSTATION

MARVEL SUPER HEROES 269 FRS
CASTLEMANIA 269 FRS
CRASH BANDICOOT 2 269 FRS
G-POLICE 269 FRS
ODDWOORLD 269 FRS
TOCA TOUCHING CAR 269 FRS
MOTO RACER 269 FRS
TOMB RADER 269 FRS
PANDORA 2 269 FRS
COLONY WARS 269 FRS
BLOODY ROAR 269 FRS
COULBOARDS 2 269 FRS
NEED FOR SPEED 219 FRS
DYNASTY WARRIOR 219 FRS
STREET FIGHTER 3D 219 FRS
FINAL FANTASY 219 FRS
JERSEY DEVIL 219 FRS
STREET FIGHTER 3D 219 FRS
RAGE RACER 219 FRS
RAMP RACER 219 FRS
POUCLISS DE QUETZACOLT 219 FRS
FIGHTING FORCE 219 FRS
CHILL 219 FRS
V-BALLY 219 FRS
FORMULA ONE 97 219 FRS
NEA 97 169 FRS
NHL 97 169 FRS
TUNNEL B-1 119 FRS

Wishitez pas à nous contacter pour connaître la
disponibilité des derniers News, Okaz et neufs.

JEUX OKAZ PLAYSTATION

WING 97 (JAP) 449 FRS
WING TURISMO 329 FRS
RESIDENT EVIL 2 329 FRS
ALDOUCA 299 FRS
VIGILANTE A 299 FRS
BRUCE WOOD 299 FRS
SWAY LUNE 329 FRS
TOMB RADER 329 FRS
PORSOKEN 329 FRS
DUEL 329 FRS
THEME HOSPITAL 329 FRS
NIGHT BATTLE 3D 329 FRS
RIVEN 329 FRS
WING FOR SPEED 3 329 FRS
ROAD RASH 3D 329 FRS
DEATHTRAP DUNGEON 329 FRS
TEKKEN 3 VERSION JAP 449 FRS
PARASITE EVE VERSION JAP 449 FRS
TEKKEN 3 VERSION JAP 449 FRS
DEAD OR ALIVE VERSION JAP 449 FRS
GEMMY CARO OFFICIEL 129 FRS
ROAD ANALOGIQUE VIBRANT 349 FRS
GEMMY CARO ELIZABETH 449 FRS
CUBEL LANE 329 FRS
CUBEL LANE 329 FRS
CUBEL LANE 329 FRS

A RETOURNER : 34 rue de Malte 75011 Paris

PRODUITS	QUANTITE	CONSOLE	PRIX

Nom, Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Telephone :

Avant tout envoi légaliser
pour connaître les
disponibilités et les
dernières actualités

Frais de Port : 35F

REGLEMENT : ☐ Chèque bancaire Postal ☐ Mandat

TOTAL :

NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.
OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Vous êtes franchise, indépendant ou même
particulier, rejoignez l'équipe la plus per-
manente du marché !!!
Nous vous garantissons :
- nos prix d'achats grossistes.
- livraisons chronopost.
- un renouvellement permanent de votre
stock d'okaz.
- Un important budget publicitaire.
- Contactez Mr Frontela au : 01 48 05 88 68.



La infatigable et incessante Deep Fear est encore limitée. Mais on sait déjà qu'il s'agira d'un jeu d'horreur/suspens, dans des décors aussi sombres qu'effrayants. On ne pourra hélas que jouer seul : pas question d'un mode deux joueurs ou plus. Ce soit reprend les ingrédients habituels qu'on retrouve dans les classiques du genre, de Enemy Zero de Warp au Bio Hazard de Capcom. Ainsi, tout se déroulera dans un univers où le héros rencontrera une ou plusieurs créatures. Il s'agit dès lors d'un petit jeu de cache-cache entre les monstres et le héros, à recommander aux personnes aux nerfs solides. Tout comme Resident Evil, l'atmosphère est l'élément clé. On peut faire confiance à Sega pour mettre en scène quelque chose d'exceptionnel.

Relents d'Aliens

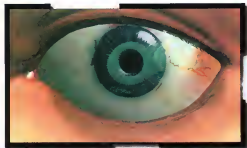
Et ça commence l'ind, car d'entrée de jeu, en vous aventurant dans la base où fourmillent les cadavres, vous rencontrerez l'un des survivants du sous-marin qui vous supplie de... l'échapper. Le diable se cache derrière la porte. Le deuxième de seconde nécessaire afin que vous fassiez le rapprochement avec une scène célèbre d'un des films Aliens est à peine le début que l'océan vivant se transforme en monstre et se jette sur vous ! Par ailleurs, vous vous apercevrez que l'eau s'infiltre lentement dans la base qui n'est plus étanche depuis la collision. Les régénérateurs d'air étant hors service, le pourcentage de gaz carbonique augmente peu à peu et l'atmosphère devient de plus en plus lourde. Bref, le jeu est donné : bonne visite dans les bas fonds ! Deep Fear devrait être certainement arriver quasi simultanément en Europe et au Japon. Une bonne nouvelle pour tous les accros de jeux Saturn !

Deep Fear semble être le prochain gros titre de Sega pour la Saturn. Aventure épique, tout en images de synthèse, il est un croisement d'Abyss et d'Alien...

DEEP FEAR



EDITEUR SEGA
MACHINE SATURN
SORTIE ETE 98 AU JAPON
DISP. EUR ETE 98 EN EUROPE



DEEP FEAR



Un des monstres s'est déjà fait entendre dans les profondeurs de la base.

Le thème 528-001 ressemble à une plate-forme pétrolière, mais qui se trouverait à trois cents mètres de profondeur !



Tout à coup, un inconnu venu de plusieurs millions d'années-lumière de là, vous envoi une tempête autour du bras : c'est l'elfet Repulsé !

BIG BLUE STORY

Il était une fois une base sous-marine, SSR-001, créée par le Navy à trois cents mètres de profondeur dans le fosse des Mariannes, soit l'endroit du globe le plus profond. Baptisée Big Table, elle sert de centre de ravitaillement, plus ou moins automatique, aux sous-marins nucléaires américains. Au début du XXI^e siècle, les "grandes oreilles", autrement dit le centre d'écoute spatiale U.S. basé dans le Nevada, capient un écho étrange. Quelque chose se dirige à toute vitesse vers la Terre, et ne se désagrége pas en entrant dans l'atmosphère comme le font habituellement les météorites. Le centre calcule les coordonnées de la chute : c'est tombé en plein océan. Le Sea Fox, un sous-marin, est chargé d'aller jeter un coup d'œil. Revenant de cette mission ultra-sécète, il se ravitaillait à Big Table. C'est alors qu'un accident se produit : le Sea Fox fait une erreur de manœuvre et entre en collision avec un quartier de la base appelé Navy Area. Durant l'accident, une torpille Mk-46 s'est détachée du sous-marin et est venue percuter et détruire les installations qui filtraient l'air de la base. Mr Clancy contacte une société privée, ESR, spécialisée dans les opérations de sauvetage et seule capable d'intervenir rapidement à une telle profondeur. La mission qu'il confie à Joan Meyer de l'ESR consiste à retrouver et à évacuer le Docteur Wiseberg qui a donné l'alerte.



Une fois qu'on est en Big Table, la force d'attraction est très forte, et on est obligé de rester en permanence à l'écoute pour éviter d'être attiré.



Un Sea Fox a percuté la base. Accident ? Problèmes à bord ? À vous de le découvrir



Avec Great Pick,
Sony va mettre sur le
marché la première
simulation
d'escalade alpine de
l'histoire des
jeux sur
consoles !

GREAT PICK



EDITEUR SONY C.E.
MACHINE PLAYSTATION
SORTIE JUILLET 98 AU JAPON
DISP. EUROPE AUCUNE DATE ANNONCÉE

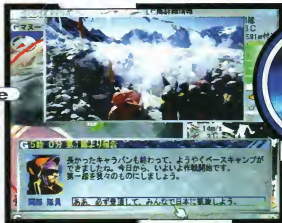


GREAT PICK

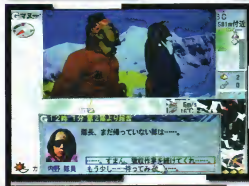
Great Pick est une simulation d'un genre qui rompt avec ce que l'on a l'habitude de voir sur console. Dans ce jeu, les réflexes et l'habileté ne jouent aucun rôle. La seule chose dont il faut se servir à profusion, c'est son cerveau. Incarnant le responsable d'une expédition alpine, vous êtes chargé de guider la cordée jusqu'au sommet d'une montagne. Pour prendre vos décisions, vous disposez d'une série de rapports radiodiffusés par les membres de votre équipe, ainsi que d'un certain nombre de données météorologiques et climatiques. Vous d'escalader donc pas vous-même la montagne mais laissez plutôt les autres se geler les artères, pendant que vous, au chaud, en sirotant une tasse de café, donnez vos ordres. C'est chouette la vie de chef !

Nature hostile

La difficulté du jeu réside dans la façon d'appréhender des problèmes qui surgissent à chaque instant et la nécessité d'un choix correct des solutions à apporter. En cas de fuite, c'est la tentative d'escalade qui échoue voire même parfois c'est l'accident qui peut s'avérer mortel. Les tempêtes de neige, le blizzard, les avalanches, le mal des montagnes causé par la raréfaction de l'air à ces très hautes altitudes... sont les incidents auxquels vous serez confrontés en permanence. On se bricole ici à des années lumière de ce qui se fait traditionnellement ! Le jeu restitue parfaitement l'ambiance d'une expédition alpine, avec tous ses dangers et sans oublier le côté excitant de toute tentative pour aller au bout d'un endroit où nul homme n'a jamais auparavant mis les pieds ! Les graphismes superbes du jeu contribuent beaucoup à rendre cette atmosphère : pentes enneigées d'une blancheur immaculée, nuit froide mais claire permettant de voir quantité d'étoiles, ciel d'un bleu irréel... Un titre qui a peu de chances d'arriver un jour en Europe et qui témoigne de la volonté de Sony de varier ses productions, quitte à réaliser des choses étranges.



C'est le début de l'aventure et l'euphorie règne.



Les conditions météo ne s'adaptent pas. Il va falloir prendre une décision : redescendre, attendre ou poursuivre la montée ?



Voilà les cinq sommets que vous devrez escalader pour obtenir le nombre maximum de points.

La première simulation d'alpinisme de l'histoire du jeu vidéo



Le soleil se couche et le sommet n'est plus très loin. Mais je n'ai pas encore eu le soleil, vous aller pouvoir atteindre.



L'OBJECTIF

Votre obsession : diriger la première cordée qui escalade le géant de pierre, de glace et de neige nommé "Great Pick". Culminant à plus de 8 955 mètres, ce n'est pas la première fois, il y a cinq ans. Depuis, malgré les multiples tentatives de conquête du sommet, le plus haut qu'on ait pu escalader atteint les 6 000 mètres. Pour que la course soit complète, il vous faudra conquérir les cinq sommets qui composent le chaîne du Great Pick. Personne n'y est encore parvenu. En cas de victoire, la renommée mondiale vous attend et vous pourrez même découvrir votre exploit à la une des journaux.



Joypad

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à Joypad, BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNEZ-VOUS VITE !

259F

au lieu de 385F

+ de 30 % de réduction

OUI, je m'abonne pour 1 an (11 N°) à JOYPAD, pour **259F** au lieu de 385F, soit une économie de 126F. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par :

☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre JP 233

☐ Carte bancaire n°

Expire le :

Signature (joindre pour les rétro) :

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Date de naissance : 19 Sexe : ☐ M ☐ F

Console : Poste(s) :

* A cliquer sur 3615 Joypad avant de renvoyer ton bulletin pour profiter du 3614 Joypad

Abonnements Belgique : JOYPAD - rue Charles Pasteur 11 1070 Bruxelles 1 an (11 N°) 350 FB

NP (concours) : 210 0031139 18 - Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire.

Tarifs étrangers sur demande au 01 44 80 41 14

Le droit de vision et de réimpression des données concernant les abonnés peut émaner auprès de l'Institut National de la Statistique.

Joypad est une marque déposée de Joypad. Les données relatives à la publicité sont la propriété de Joypad.

Alors que la version
d'arcade est sorti
au Japon

(décembre 97),

Capcom annonce pour
cet été la conversion
d'un nouveau
jeu de bastons 3D
sur PlayStation.

JUSTICE GAKUEN



EDITEUR CAPCOM
MACHINE PLAYSTATION
SORTIE JUILLET AU JAPON
DISP. EUROPE AUCUNE DATE ANNONCÉE

JUSTICE GAKUEN

Capcom poursuit sa politique qui consiste à sortir de nombreux jeux de combats en arcade pour les adapter aussitôt sur console. Ah, le soul de rentabilité ! Une des principales caractéristiques de ce jeu consiste à proposer un environnement très scolaire avec des protagonistes qui sont soit des profs, soit des lycéens. Rival Schools, comme on le nomme en dehors du Japon, vous ramène à l'école !

Des combats en duo

À l'issue du jeu, le programme vous demandera de sélectionner le héros que vous souhaitez incarner, puis de choisir un "sub-caractère", un personnage supplémentaire qui pourra vous porter main forte lors des combats. Gare le jeu, car lycéens sont représentés. Chacun d'entre eux contient au moins trois personnages, profs ou élèves. Il n'est possible de choisir son personnage de bataille que parmi les personnages du même lycée que votre héros principal. Le "2 plateau" vous permet lors des affrontements d'appeler à l'aide votre "sub-caractère". Celui-ci vous rejoint alors sur l'aire de combat, et vous joindra vos forces pour défaire votre adversaire. On peut déclencher un "2 plateau" à tout moment du jeu, mais cette technique consommant deux unités de votre jauge. Cette situation en bas de l'écran. Un classique ou presque puisque ce système est également à celui des films où un héros appelé de l'armée arrive à l'aide de l'armée. Contrairement à ce que vous pourriez penser, il ne s'agit pas d'être une surimpression de deux autres différents personnages, plus ou moins justifiés par un vague scénario. Justice Gakuen va permettre aux joueurs de s'élever à un peu plus. À certains moments, durant votre combat à gagner tel ou tel combat, la suite de l'histoire sera modifiée. Le seul élément de plusieurs fins et de plusieurs histoires parallèles qui se déroulent simultanément. D'ailleurs, selon le personnage que vous allez choisir, l'histoire est plus ou moins courte, et le nombre de niveaux plus ou moins important. La version PlayStation devrait en outre apporter quelques plus par rapport à l'arcade comme un dessin animé au lieu de jeu. Un énorme jeu de combats réalisé par Capcom qui, on l'espère, nous surprendra.





Les attaques dans Justice Gakuen n'échappent pas du très classique Dragon Punch. Pour être fols, on s'en passerait...

Les super attaques qui font sauter debiles. Non, non, regardez ça !



Un semblant de scénario

Dans les années 1990, de mystérieux enlèvements et agressions de lycéens se multiplient à travers le Japon. La police est incapable de trouver la moindre piste, et bientôt, les adolescents doivent compter sur eux-mêmes pour assurer leur protection. Laizo, un chercheur spécialisé dans l'étude des criminels, fonde un lycée nommé : Justice. La lutte peut alors commencer !



Le cadre-ça ne peut plus scolariser est vraiment réel, pour prouver que les petits camarades...



Le prof et les élèves. Époque différentes générations, et basonne ment la truche...



Super Nintendo

ASTERIX	149,00	FLOCK	129,00
ASTERIX ET OBELIX	159,00	REVOLUTION X	99,00
BATMAN FOR EVER	149,00	SUPER RC 100	149,00
CASPER	299,00	SCHTROUMPS 2	249,00
DONKEY KONG 1	249,00	SECRET OF EVERMORE	
FIFA 98	299,00	+ GUIDE	349,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	SPIROU	149,00
F ZERO	99,00	STARTRECK DEEP	149,00
HAGANE	199,00	STREET FIGHTER 2	299,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	249,00	SUPER MARIO ALL STAR	249,00
INTERNATIONAL SUPER STAR		SUPER SOCCER	149,00
SOCCER OE LUXE	299,00	SUPER TENNIS	149,00
IZZY'S QUEST OF		TERRANIGMA + GUIDE	399,00
OLYMPIC GAMES	149,00	TETRIS ATTACK	349,00
JUDGE DRIDD	149,00	TETRIUS - ON MARIO	249,00
KILLER INSTINCT	99,00	TINTIN AU TIBET	199,00
LE ROI LION	299,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	249,00
LES SCHTROUMPS	169,00	WARLOCK	129,00
LUCKY LUKE	249,00	WORLD MASTER GOLF	149,00
MARIO KART	199,00	WRESTLEMANIA	149,00
MORTAL KOMBAT	99,00	ZELDA 3	199,00
MORTAL KOMBAT 2	169,00	ZOOP	99,00
MYSTIC QUEST	129,00		
NBA LIVE 97	199,00		
NHL 96	129,00		
PACK ATTACK	149,00		

• MANETTE ASCII	99,00
• ALIMENTATION SECTEUR	159,00
• PRISE PERITEL	149,00

Game Boy

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR	329 F
ALIEN 3	169,00
ALLWAY	199,00
ASTERIX	149,00
ASTERIX ET OBELIX	159,00
BATMAN FOR EVER	99,00
BRAIN DRAIN	249,00
BUST A MOVE 2	249,00
CASPER	199,00
CUTHERDAT ISLAND	99,00
DUFFY DUCK	199,00
DONKEY KONG LAND	199,00
DONKEY KONG LAND 2	229,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00
DRAGON HEART	99,00
DR MARIO	129,00
EARTH WORM JIM 2	129,00
EMPIRE CONTRE ATTACK	149,00
PI RACE	129,00
FERRARI	129,00
FIFA 98	249,00
GOLF	129,00
INDIANA JONES	169,00
JIMMY CONNORS	199,00
JUDGE DRIDD	99,00
JURASSIC PARK 2	249,00
KILLER INSTINCT	169,00
LE ROIS DE NOTRE DAME	249,00
LE ROI LION	199,00
LES SCHTROUMPS	169,00
LUCKY LUKE	199,00
MARIO ET YOSHI	129,00
MARIO LAMB	199,00
MARIO LAMB 2	199,00
MARIO PICROSS	199,00
MEGAMAN WORLD	129,00
NINJA JAM	99,00
PINOCCHIO	249,00
POP UP	249,00
RETURN OF THE JETTY	199,00
SCHTROUMPS AU TOUR DU MONDE	249,00
SPIROU	99,00
STREET FIGHTER 2	199,00
STREET RACER	199,00
TAMAGOSHI	199,00
TANZAN	149,00
TAZ MANIA	199,00
TENNIS	129,00
TETRIS	199,00
TETRIS ATTACK	199,00
TETRIS PLUS	169,00
TINTIN AU TIBET	169,00
TRUCKIN' FIELD	199,00
TURBO	199,00
WARIO LAND	199,00
WAVE RACE	129,00
WOLF RAIN	149,00
YOSHI'S COOKIES	169,00
ZELDA	39,00
• ECRAN GB	39,00
• LOUPE AVEC LUMIERE	79,00
• BATTERY PACK (pour recharge)	99,00

CDi

CDI 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM **990 F**

TOUTS LES JOURS AUX MEILLEURS PRIX. LISTE SUR DEMANDE

Nec

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + MARIO TENNIS 299,00

PARIS

128, bd Voltaire
75011 Paris - M° Voltaire
Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi : 10h-19h

PARIS

36, rue de Rivoli
75004 PARIS
M° Hôtel de Ville ou St Paul
Lundi au Samedi : 10h-19h

Megadrive

ALIEN 3 (EUR)	99,00	NBA LIVE 97 (EUR)	169,00
BATMAN FOREVER (EUR)	129,00	NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	99,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	129,00
+ ADAPTATEUR	159,00	PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
DT ROBOTNIK (EUR)	129,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	REVOLUTION X (EUR)	99,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	149,00	ROLO THE RESCUE	99,00
ECCO THE GOLPHIN 2 (EUR)	129,00	SCHTROUMPS 2 (EUR)	149,00
FIFA 98 (EUR)	299,00	SPOT GOES TO	
FIFA 97 (EUR)	169,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00	TINTIN AU TIBET	169,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	ULTIMATE MORTAL	
J. MADDEN 96 (EUR)	129,00	KOMBAT 3	199,00
MICRO MACHINE 97 (EUR)	199,00		
NBA JAM TE (EUR)	99,00		
NBA LIVE 96 (EUR)	129,00		

• MANETTE 6 BOUTONS 69,00

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTJEU 999 F

3DO

ALONE IN THE DARK 2 (NT)	99,00	LAST BOUNTY HUNTER	99,00	SPACE PIRATE	99,00
ALONE IN THE DARK (NT)	69,00	OLYMPIC GAMES	299,00	STAR BLAZE	99,00
BATTLE SPORT	99,00	PEEBLE BEACH GOLF	99,00	STATION INVASION	99,00
CASPER (NTSC)	99,00	PSYCHIC DETECTIVE	99,00	STELLA 7	99,00
COOPER KILLER	99,00	QUARANTINE	99,00	STRIPPER	99,00
CRIME PATROL	99,00	RETURN OF FIRE	99,00	SYNDICATE	99,00
DOOM	99,00	RIP OF THE ROBOT	99,00	TOTAL ECLIPSE	99,00
FIFA SOCCER	99,00	SAMPLER 2 + 99 DEMOS	99,00	WTFUGO	99,00
FLIGHT STICK (MULTI) 199,00		+ TEST MEGADRIVE 10 mn 79,00		WHO SHOT	
FLYING NIGHTFARE	99,00	SHOCK WAVE 1	69,00	JOHNNY ROCK	99,00
HILL	99,00	SHOCK WAVE 2	99,00	JOY COMMANDER 1	99,00
IMMERCENARY	69,00	SNOW JOB	99,00	ZVANGNET	99,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	SPACE HULK	99,00		
IRON ANGEL	99,00				
JOYPAD PANASONIC	99,00				
KING DOM					
THE FAR REACHES	99,00				

• MANETTE TURBO 6 BOUTONS	99,00
• MANETTE TURBO 1	99,00
• MANETTE PANASONIC	99,00
• ADAPTATEUR MANETTE SNIN	99,00
• FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00

Neo Geo

ART OF FIGHTING	249,00	WORLD HEROES II	199,00
FATAL FURY II	199,00		

Neo Geo Cd

→ NEO GEO CD + 1 jeu au choix **2490 F**

AERO FIGHTER 2	199,00	NINJA MASTER	199,00
AGGRESSION OF THE DARK		POWER SPIKES	149,00
COMBAT	199,00	PULSTAR	199,00
ALFA MISSION 2	199,00	RADNAGAR	249,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00	SAMOURAI SHODOWN 4	399,00
FOOTBALL FRENZY	199,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	399,00
GALAXY FIGHT	199,00	SUPER SIDE KICK 2	199,00
GHOST PILOT	199,00	TINKLE STAR SPRITES	199,00
KARNOVS REVENGE	199,00	VIEW POINT	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL	199,00	WIND JAMMER	199,00
KING OF FIGHTER 97	399,00	WORLD HEROES PERFECT	199,00
LAST BLADE	399,00		

LILLE

2, rue faldherbe
Lundi au Samedi : 10h-19h
44, rue de Belfort
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi : 10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI

39, rue Saint Jacques
Lundi au Samedi : 9h30-12h / 14h-19h
VANNES
30, rue Thiers
Lundi au Vendredi : 9h-19h
Samedi : 9h-18h30



Afin de mieux faire connaître ses

produits, Sony C.E. proposait le mois dernier une visite de ses studios japonais et des centres de développements des éditeurs proches du géant nippon. L'occasion de faire un tour d'horizon sur

les prochaines sorties en Europe.



Après une visite du Tokyo Game Show, Sony avait organisé, pour les journalistes européens, une rencontre avec les différents éditeurs qui ainsi faisaient connaître leurs jeux. La première rencontre a eu lieu avec Sony Japan. Ses équipes de développements sont très actives puisque ce n'est pas moins de cinq jeux qui nous ont été présentés. Le premier, *Final Fantasy*, dont les auteurs sont Tetsuya Nomura et Yoshinori Kitase, est un concept rattaché à celui du *Tamagotchi*. En fait, il s'agit d'un petit animal virtuel (dans un univers en 3D). Au fur et à mesure que le temps s'écoule, votre animal évolue puis meurt (ainsi va la vie !). Certains joueurs japonais (dont d'ailleurs 40 % de filles) passent leurs PlayStation bruchées toute la journée et, en revenant le soir, regardent comment leur FFF a évolué ! D'après ses auteurs, la plus longue durée de vie d'un FFF a été de deux mois. Esquissant la vision intarissable des RPG, Sony nous a présenté *The Legend of Zelda*, développé par l'équipe de Wadashiwa San du studio Arc Entertainment. On l'a déjà à cette époque : les héros tels que Solid Snake, Act-A-Rascal ou Gaius (sur Super Nintendo). RPG on ne peut plus classique, *Granstream* est d'ores et déjà sorti au Japon. Cela dit, l'Europe devrait pouvoir bénéficier d'une version avant la fin de l'année. Une version de substitution pour les amateurs de RPG qui après *FF VII* sont restés sur leur faim. Sans doute est-ce aussi pour les satisfaire que Sony compte en publier avec *Final Fantasy* (alors que *Alundra* arrive en France grâce à Pygmalion pour l'été prochain !). *Final Fantasy* est un RPG présenté par Wadashiwa San, du studio de développement Heilman. Cette équipe de développement a déjà réalisé, par ailleurs, les jeux *Crimin Crackers* et *Il sur*

VOYAGE DANS LE MONDE DE SONY



10 ans en retard, le RPG semble enfin décidé à investir l'Europe. Le genre, noblement introduit par FFVII, sera suivi de films comme *Alundra*, *Wild Arms*, ou encore *Guard Scream Squad*.

PlayStation. L'Europe semble décidément se mettre au RPG : plus de 10 ans après le Japon, il serait peut-être temps ! Le premier "Sai" sort, lui, un peu du lot puisqu'il s'agit d'une espèce de puzzle, dans la droite ligne des Tetris. Vous y dirigez une espèce de petit lutin qui peut faire tourner des dés dans tous les sens, afin de modifier la face qui apparaît sur le dessus et sur laquelle il est perché. Le but du jeu est de faire disparaître les dés portant la même face en les regroupant selon le nombre de points indiqué sur cette dernière. Ainsi, par exemple, pour faire disparaître un dé portant le chiffre trois, il faut regrouper trois dés affichant un trois sur la face supérieure. Notons qu'une des caractéristiques de ce jeu vient du fait qu'il a été développé dans le cadre du projet Yanzoe japonais qui vise à permettre aux jeunes programmeurs de pouvoir montrer leurs talents. Enfin, le dernier titre n'était autre que *Gun Fumana*, la meilleure simulation de voitures sur PlayStation. Le jeu ayant été noté en cinq et un large dans les pages de J-Play, je ne reviendrai pas dessus, mais gagez tout de même qu'il contribuera sans aucun doute l'une des futures meilleures ventes pour Sony !



Survient un jeu d'orientation original, connu d'adultes et d'enfants.



Namco, le bras droit de Sony

Sony nous conviait ensuite chez Namco. Asaka San, le responsable de la division console, ainsi que Yanagihara San et Kasahara San nous ont accueillis. Tsuruta San et Harumi San sont eux à la tête de l'équipe de développement qui a produit *Tales of Fantasy*, le premier jeu de rôles de Namco sur PlayStation et un RPG supplémentaire pour l'Europe ! Il s'agit encore d'une équipe qui a déjà fait ses preuves dans le passé, puisque on lui doit le *Tales of Fantasy* sur SFC. Une nouvelle tentative se présente sur PlayStation pour le plus grand plaisir des joueurs qui ont passé des



Un jeu en jeu chez Sony, gageons que l'Europe aura aussi son lot de succès. Mais attention, ne soyez pas trop vite surpris par un petit miracle.



heures entières sur FF-VIII. **Gushikawa** est un jeu en cours de développement contrairement à Tales of Destiny qui est déjà sorti sur le marché japonais. Cette fois-ci, c'est une simulation de football que nous propose Namco. La principale originalité du jeu vient du fait qu'on n'y contrôle qu'un seul joueur. La même équipe, représentée par Haruki San et Yagi San, a travaillé à la fois sur la version PlayStation et sur la version arcade. On notera qu'il n'y a que peu de différences notables entre les deux versions et que cette simulation, bien que simple Namco, aura fort à faire pour se démarquer des titres JEA Sports (Coupe du Monde, V) ou de Kinami (ISS 91). Enfin, l'équipe de **Tokuma**, au grand étonnement, était venue nous montrer son petit chef-d'œuvre. Makatsuki San, le responsable du projet, était accompagné des principaux programmeurs (Yamada San et Ito San), du responsable des designs des personnages (Harada San), du responsable du design du jeu (Ikemoto San), ainsi que de deux graphistes (Kobayashi San et Maehara San). Le jeu ayant été développé en arcade sur System 11, une machine assez proche, sommes toutes, du hardware de la PlayStation, l'adaptation sur la console 32 bits de Sony a pu débiter dès le mois de juin 97. Je vous convie à lire le test de Tekken 3 dans ce numéro pour avoir le fin mot de l'histoire.



Gushikawa
joueur à contrôler !



Les outsiders de Sony

Est venu ensuite Gushikawa San de Hudson pour nous présenter Bomberman World. Rappelons que Hudson est la première société à avoir édité un jeu vidéo au Japon, alors que les autres n'étaient pas encore. Puis, en 1973, alors que Nintendo créait sa Famicon (NES), Hudson se lançait dans la production de jeux vidéo pour consoles. Bomberman est la série fétiche de cet éditeur puisqu'il y a eu jusqu'à ce jour plus de vingt versions différentes ont été réalisées. Il est amusant de noter qu'à l'origine, Bomberman était un boss dans le jeu Road Runner. Déjà présent dans nos armoires, Bomberman World arrivera cet été en Europe. L'occasion pour tous ceux qui ne connaissent pas encore ce jeu mythique de s'y initier. La visite suivante nous a conduit auprès du président de Woogy Camp, Fujiwara San. Ce dernier a une carte de visite assez impressionnante



Le libero Grande de Nampo, vira-joli de taille face à une contre-attaque rude !



Chez Nampo, le futur succès de Tekken 3, bien mérité, est source de bonne humeur.



pourquoi s'agit de créer une du milieu. On lui a dit au Japon (jeu d'arcade et console) et il a travaillé au Street Fighter 2. A l'époque, il était chez Capcom pour finir la propre société de développement, Wotchy Camp. Plutôt que de faire un jeu en 3D temps réel avec des images de synthèse dans tous les sens, Fujiwara San a décidé de se concentrer sur la jouabilité et de faire un produit spécifiquement destiné aux plus jeunes. Appelé Tréfilé au Japon, il sortira en Europe sous le nom de *Yoshi* car le nom japonais identique à celui du fameux auteur japonais pose des problèmes de copyright. Un effort particulier sera apporté à l'adaptation sur le marché européen, puisqu'en plus des cinq langues maternelles (anglais, allemand, français, espagnol et italien), le jeu sera traduit en portugais et danois. Une série de modifications sera également réalisée pour la version non pérorée : graphismes encore plus fins, bande son et de la séquence animée du début et de la fin modifiées... Enfin, Wotchy Camp est un petit studio de développement dont on risque d'entendre parler à nouveau puisque son prochain projet, très différent, exploitera au maximum les capacités de la PlayStation.

Le fin de la fin

Pour finir, Tecmo nous dévoilait quelques-uns de ses titres les plus connus : *Ninja* et *Dragon*, la suite de Devil's Deception, et surtout le très attendu *Dead or Alive*. Ce jeu de combat possède une esthétique bien à lui, ayant recours au gros shading plutôt qu'à la texture magique prise, lue par les jeux de haut en 3D de Namco ou de Sega par exemple. Les points forts de ce jeu sont son réalisme et sa vitesse (la version PAL, qui devrait sortir au mois de juillet à nos latitudes, aura la même vitesse que l'original japonais). Non seulement, il y aura plus de deux mille mouvements différents dans le jeu mais les combattants pourront aussi réaliser un nombre impressionnant de variations différents. En conclusion, ces quatre jours nous ont permis de voir que Sony Computer Entertainment Europe avait signé des accords de distribution avec des sociétés pas toujours bien connues en Europe mais dont les produits paraissent prometteurs. Il n'y pas de souci à se faire : Sony veille à ce que tous ne manquent pas de bons jeux à mettre dans notre PlayStation ! La question n'étant pas tout, ingérence maintenant que la qualité sera au rendez-vous.



Chez Hudson, on mise toujours sur les jeux d'arcade : Bombberman a été réédité dans une vingtaine de versions différentes !



Nagano, qui a développé Devil's Deception et qui a travaillé sur le jeu de combat Dead or Alive.



Des titres connus du Japon, nouveaux pour l'Europe

pour le Japon, nouveaux pour l'Europe



Difficile pour Tecmo d'imposer Dead or Alive, mais bon soit-il, face à Tekken 3.



Treasure, à une

époque, jurait ne plus retravailler sur PlayStation. Mais ne pouvant négliger ce marché, le discours change.

SILHOUETTE MIRAGE



ÉDITEUR TREASURE
MACHINE PLAYSTATION
SORTIE ÉTÉ AU JAPON
DISP. EUROPE AUCUNE DATE ANNONCÉE

L'univers des jeux de Treasure est généralement assez délinant. Silhouette Mirage nous le confirme une fois encore avec des adversaires et des boss qu'on croirait échappés de cauchemars.

Shima, l'heroïne de ce titre, est un personnage un peu particulier. En effet, elle est divisée en deux parties jointes... Chaque côté nommé respectivement Silhouette et Mirage, possède ses propres attaques et pouvoirs spéciaux. L'écran comporte deux jauge. La première représente la force surréaliste de Shima, c'est-à-dire la puissance de ses attaques. La seconde correspond à sa santé. Une fois ces données prises en compte le jeu peut alors commencer !

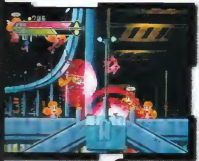
Deux modes de combats

Dans ce jeu d'action, il y a deux sortes de combats qui contrastent bien entendu aux capacités que Shima use ! Suivant le côté que l'heroïne utilise pour entrer en action, les combats ne pourront être que différents ! Since, Treasure nous propose un jeu qui n'est pas sans faire songer au récent Mischief Makers de la Nintendo 64. On reconnaît la grille et le savant dosage d'actions et de plates-formes propres à ces jeux. Espérons toutefois que Silhouette Mirage saura nous surprendre.

Shinigami, l'ennemi ultime, est composé de différents éléments.



Ce jeu nous rappelle Mischief Makers, le jeu qui nous rappelle Mischief Makers, le jeu qui nous rappelle Mischief Makers.



Shinigami, l'ennemi ultime, est composé de différents éléments.

CHORO Q 64



Après avoir conquis

le marché PlayStation avec sa série de courses automobiles, Choro Q 64, Takara va tester le marché de la N64.



Un concurrent peu sérieux pour Mario Kart 64

Mario Kart 64 est un concurrent peu sérieux pour Mario Kart 64

La version N64 de Choro Q comprendra plus de neuf parcours différents : trois types de trajets (Raid, trois-croix et enfin, les trois derniers regroupent toutes les conditions climatiques difficiles (neige, verglas...). Un mode Course Edit vous permettra de modifier certaines parties du parcours afin de créer des courses originales. On pourra ainsi faire varier le dénivelé de la course ou encore la quantité de virages, placer des éléments tels que des tremplins, des flaques d'eau, etc. Une fois votre circuit créé, il vous sera possible de le sauvegarder dans le Memory Pack. Tout un programme !

Courses de combats

Le Choro Q Race est une course standard : le but est de franchir le premier la ligne d'arrivée, et on peut jouer jusqu'à quatre en même temps. Un mode Time Attack donne un temps limite au(x) joueur(s), il faut donc essayer d'aller le plus loin possible. Enfin, le Race Combat correspond au Choro Q Race, mais en plus violent. Il y est, en effet, possible de s'emparer d'objets qui permettent d'améliorer vos chances de succès, en lançant votre balle ou en ralentissant vos adversaires. Une espèce de Mario Kart 64 en continuant mais rivés. D'ailleurs, Takara semble être revenu à la période 17 bits en alignant de façon continue et quelle que soit la machine les produits de cette qualité.



L'item que vous avez sélectionné est un objet de type 64. Posez-le sur le sol, et la course se poursuivra également pour les concurrents qui sont derrière vous !



Et hop ! Un petit nuage de produit lubrifiant et votre concurrent s'en va voler sur le bas-côté !



Prendre les virages sur les chapeaux de roues alors que la piste est verglacée, n'est pas forcément le meilleur moyen de terminer la course.

Après Namco, Midway,

Atari, Konami et quelques autres, c'est au tour de Capcom de nous proposer une compilation de ses hits passés.

CAPCOM GENERATION

EDITEUR CAPCOM
MACHINE PLAYSTATION/SATURN
SORTIE 1998 AU JAPON
DISP. EUROPE AUCUNE DATE ANNONCÉE

CAPCOM GÉNÉRATION

1942 (HD) ©Capcom Co., Ltd. 1988, 1998 All Rights reserved
1942 (PS) ©Capcom Co., Ltd. 1988, 1998 All Rights reserved
Môkyû Gakuen ©Capcom Co., Ltd. 1988, 1998 All Rights reserved
Ghouls'n Ghosts ©Capcom Co., Ltd. 1988, 1998 All Rights reserved
Super Ghouls'n Ghosts ©Capcom Co., Ltd. 1991, 1998 All Rights reserved



Daitôkoku
1942, le jeu
le plus célèbre de
la série
en temps.



Daitôkoku PS
représent la version
originale arcade.

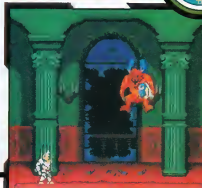
Le 1942
original sur
PlayStation.

Si Capcom, qui décide maintenant par là, n'est pas le seul à d'ores et déjà annoncé ses deux premières compilations, l'éditeur compte en commercialiser trois autres. Chacune est basée sur une série mythique.

La première reprend les trois épisodes de la saga 1942, sortie en 1984. En 1987, dans les salles d'arcade apparaissait la suite : 1943. Enfin, en 1988, Capcom présentait le dernier épisode de la série, 1943 Kai. Le deuxième volume de la série Capcom Generation comprend les trois épisodes de la série des Makaimura. La série existe sur pratiquement toutes les consoles, de la Famicom/NES à la Super Famicom, en passant par la Megadrive et la PC Engine/Super FX. Malgré la difficulté du jeu, Makaimura devient rapidement une référence. En 1988, c'est la suite de la suite, Daitôkoku (Ghouls'n Ghosts) avec ses graphismes encore plus hautes. Et enfin, Chô Makaimura (Super Ghouls'n Ghosts) apparaît en 1991, uniquement sur Super Famicom, en rajoutant à la version précédente, quelques petites améliorations. Les amateurs d'antiquité sauront apprécier, d'autant plus que Capcom savait déjà, il y a des ans, proposer les meilleurs titres.



La version
Saturn est
identique à
celle de
PlayStation.



Ghouls' n' ghosts au goût du jour

Pour la série de Mekaimura, l'un des plus gros succès de Capcom avec Street Fighter II, l'éditeur a décidé de fournir au joueur un petit bonus. Chacune des trois versions de cette série a été réalisée avec la palette des couleurs de la version originale, tout en ajoutant des couleurs supplémentaires. Avis aux amateurs.

achetez vendez CYNER J



aux meilleurs prix

Des professionnels
du jeu vidéo,
neuf, occasion,
tous supports ...
Près de chez vous !

NINTENDO64
FORSAKEN



PSX
BATMAN ET RO

PSX
GRAN TOURIS



PSX
RESIDENT



PSX
SNOW RACE



• AIX EN PROVENCE	• CYNER-J
• ALBI	• CYNER-J
• CHERBOURG	• CYNER-J
• COUTANCES	• CYNER-J
• DRAVEIL	• CYNER-J
• ETAMPES	• CYNER-J
• LA ROCHELLE	• CYNER-J
• LESNEVEN	• CYNER-J
• LIMOGES	• CYNER-J
• LYON	• CYNER-J
• MARSEILLE	• CYNER-J
• MONTBELLARD	• CYNER-J
• NICE	• CYNER-J
• ORLEANS	• CYNER-J
• ROYAN	• CYNER-J
• ROCHFORD	• CYNER-J
• SAINT CHAMOND	• CYNER-J
• ST FRANCOIS LA GUADELOUPE	• CYNER-J
• VIENNE	• CYNER-J
• RABAT-MAROC	• CYNER-J

36, rue Mignet - 13100	04 42 23 27 66
3, rue Emile Grand - 81000	05 63 54 74 77
49, rue Grande Rue - 50100	02 33 53 35 17
5, place de la Poissonnerie - 50200	02 33 45 68 95
296, av. H. Barbuess - 91210	01 69 03 45 70
11, av. de la Libération - 91150	01 60 80 17 47
24 bis, rue du Minage - 17000	05 46 50 56 96
11, rue Notre Dame - 29260	02 98 21 09 93
35 bis, av. Garibaldi - 87000	05 55 10 97 97
3, quai Jules Courmont - 69002	04 78 37 15 13
49, rue de Paradis - 13006	04 91 33 33 44
43, rue Clémenceau - 25200	03 81 94 93 95
256, av. de la Californie - 06200	04 93 71 55 71
50, rue du Foulbourg Banner - 45000	02 38 62 65 55
15, rue Jules Verne - 17200	05 46 38 81 00
127 bis, rue Thiers - 17300	05 46 99 81 25
13, rue Victor Hugo - 42400	04 77 29 10 23
Rue Schoelcher - 97118	05 90 88 42 63
25, rue Joseph Brenier - 38200	04 74 53 55 63
Galerie Kays Agdal	01 27 27 11 19

**Vous êtes un
professionnel**

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service
Développement au 05.46.99.81.25



VIVEZ VOTRE PASSION

NINTENDO64

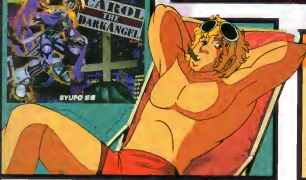
YOSHI'S STORY ↓



**CD ROM PC
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64**

Tous vos jeux
prêtés car
tous supports

CYNER



En 1984, les éditeurs des éditeurs de jeux vidéo japonais, soit un très rentable, vient de lancer une campagne des machines de jeux vidéo pour éduquer les jeunes japonais. Sous prétexte que la vente de jeux vidéo est en péril l'industrie, car les éditeurs n'atteignant pas un centime dans ce cas, l'organisation affirme que cette vente se poursuit. Et, dans d'autres, les moins en moins bons, car les éditeurs n'ont pas les moyens de créer de nouveaux jeux de bonne qualité. Le prétexte devient d'autant plus amusant qu'on s'intéresse aux profits des sociétés, comme Capcom, Nintendo, Square ou Namco. Pour le moment, les collectionneurs japonais qui ont l'habitude de vendre et d'acheter des jeux d'occasion, ont l'air de ne pas porter grande attention à cette campagne.

[illegible]

Sega aurait décidé de remplacer son Modèle 3 par la nouvelle carte Naom. Réalisée en partenariat avec NEC, elle utilise le nouveau chip Power VR II qui peut mouliner plus de 10 millions de polygones à la seconde ! Il est vrai qu'il s'agit d'une performance proche de celle du Modèle 3, mais les puces Power VR que NEC installe dans ses cartes 3D accélératrices pour PC coûtent beaucoup moins cher à produire, et c'est ce qui fait toute la différence.



ça y est ! C'est officiel ! Comme Jeypod vous l'avait annoncé, Nintendo va bien commercialiser une Game Boy couleur et ça été au Japon. Elle sera équipée d'un écran LCD couleur Sharp. Celui-ci n'étant pas rétro-éclairé, sa consommation en pile ne devrait pas être trop importante. On devrait aussi pouvoir y jouer, même au plein soleil, sans que l'écran ne se transforme en miroir. Il affichera 56 couleurs parmi une palette de 32 000. On est loin de la palette des N64, mais c'est bien meilleur que ce que faisait au leur temps la Game Gear de Sega ou la Lynx d'Atari. Avec un jeu noir et blanc, on pourra choisir des motifs avec plus d'une dizaine de couleurs au choix. La GB couleur devrait sortir en 1998 partout dans le monde, mais certainement pas en même temps. Le prix n'a pas été fixé. Nintendo a précisé que la Game Boy et la Game Boy Light continueront à se vendre parallèlement, même s'il est probable que les prix subissent une baisse. Il ne s'agit donc pas pour Nintendo de remplacer la Game Boy par la GB Couleur, mais plutôt de créer une gamme de produits. Si Nintendo a annoncé sa console longtemps à l'avance, c'est sans doute que la FDA de Sony l'inquiète. Technologiquement plus avancée et plus puissante, même si son écran ne peut pas subir la comparaison, elle va au-delà de la simple console de jeu vidéo. Le PDA laisse imaginer toute une série d'utilisations nouvelles, qui pourrait permettre à Sony de prendre pied dans le bastion des consoles portables jusqu'ici chassée gardée de Nintendo. Bref la guerre des consoles 32 et 64 bits a été perdue par Nintendo, et voilà que Sony, fort de son succès, semble vouloir pousser Nintendo jusque dans ses derniers retranchements.

Square a licencié du monde dans ses bureaux de Los Angeles après la fin de *Parasite Five*. En effet, la société n'a pas de nouveaux projets pour ses studios. McNamara doit au dit qu'un prochain projet de Square pourrait venir d'un endroit inattendu.

SQUARE

Commandez par Téléphone
01 42 45 63 63

Commandez par Minitel
3615 GAME STATIONS

Commandez par Courrier
 Remarque: le bon de commande se trouve à la page 10

ENEZ NOUS RENDRE VISITE

10, rue de la Grange-aux-Belles 75010 P
 M. Jacques Bernier (Ligne 5)

GAME STATION

LE SUPERMARCHÉ DE L'IMMORT SUR PLAYSTATION & SATURN

PARASITE EVE : *Un square de plus !*



SATURN

Jeux NINTENDO 64 Versions Françaises

[illegible]

Page 11

Bloqués à un jeu ??
Officielles : pour, on pense à V
 officielle Official Baseball 2 (vers. 1.0)
 officielle Official Football 2 (vers. 1.5)
 officielle Official Golf Fantasy 2 (vers. 3.0)
 officielle Official Saga Fantasy 2 (vers. 1.0)
 officielle Tekken 2 (vers. 1.0)
 officielle Final Fantasy 2 (vers. 1.0)
 officielle Tactics Ogre (vers. 1.0)
 officielle Allstar (vers. 1.0)

ACCESSOIRES

[illegible]

EXCLUSIF !!

DEMO INCROYABLE du jeu événement :

Plusieurs minutes du jeu au cœur de l'action.

Un CD à ne pas manquer !!!

Comprendant également les démos de :

BUSHIDO BLADE 2

MITSUMETE KNIGHT

TOKIMEKI MEMORIAL

PARASITE EVE

ARMORED TROOPER VOTOMS

REGLEMENT

☐ Carte bleue

N° Carte bleue

1111

11

WWW

Date d'expiration:

☐ Mandat-lettre

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

GAME STATION VPC

10, Rue de la Grange aux belles 75010 PARIS

Tel : 01 42 45 63 63 Fax : 01 42 45 66 66

Nom : Prénom :

Adresse :

Ville : _____ Code Postal : _____ Tel : _____

FISCAL YEAR		COST FUND		FUND		PROGRAM	
START	END	CODE	NAME	CODE	NAME	CODE	NAME
2010	2010	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2011	2011	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2012	2012	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2013	2013	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2014	2014	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2015	2015	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2016	2016	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2017	2017	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2018	2018	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2019	2019	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2020	2020	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2021	2021	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2022	2022	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2023	2023	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2024	2024	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2025	2025	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2026	2026	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2027	2027	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2028	2028	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2029	2029	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2030	2030	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2031	2031	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2032	2032	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2033	2033	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2034	2034	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2035	2035	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2036	2036	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2037	2037	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2038	2038	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2039	2039	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2040	2040	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2041	2041	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2042	2042	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2043	2043	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2044	2044	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2045	2045	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2046	2046	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2047	2047	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2048	2048	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2049	2049	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2050	2050	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2051	2051	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2052	2052	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2053	2053	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2054	2054	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2055	2055	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2056	2056	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2057	2057	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2058	2058	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2059	2059	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	GENERAL
2060	2060	0000	GENERAL	0000	GENERAL	0000	

TITRES	CONSOLES	QTE	PRIX
--------	----------	-----	------

TOTAL		
-------	--	--



Forsaken, ou le

Descent du riche,
s'annonce très réussi.
Techniquement très
soignée, cette version
ne devrait rien
avoir à envier
à sa sœur
PlayStation !



FORSAKEN 64

TELEX

**Nintendo
Stop ou
encore ?**

Nintendo a annoncé
encore une fois
que Zelda Ocarina
of Time était
repoussé. De même,
Banjo et Kazooie
n'arriveront pas
avant le 15 juin.
À croire qu'ils
ont le temps de
prendre des
vacances, ou bien
qu'ils jouent trop
sur PlayStation.

TELEX

**News
from From**

From Software (à
qui l'on doit la
série King's Field
et Arcane Core), a
annoncé un nouveau
titre renouant avec
ses premières
œuvres : l'aventure.
Nomé Echo
Knight, prévu pour
juillet au Japon,
il présentera
essentiellement une
atmosphère glauque
d'un espace confiné.

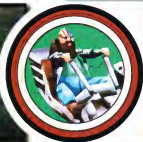
TELEX

**Resident
Comic**

Sorti en mars chez
Wildstorm Prod, le
comic book officiel
de Resident Evil,
avec une couver-
ture du Dieu d'A-
Lee, inclut 4 his-
toires complètes
avec les personnages
1 et 2. Vous y
trouverez aussi
une interview de
Shinji Mikami, le
producteur du jeu,
et un album an-
thologique plutôt
réussi. Avis aux
lecteurs.



FORSAKEN 64
EDITEUR.....ACCLAIM
MACHINE.....NINTENDO 64
DISP. EUROPE.....JUN 98



FORSAKEN 64 est disponible chez tous les détaillants de jeux vidéo.

esté sur PlayStation dans ce
numéro, Forsaken arrive aussi
en version N64. Techniquement
obligé, cette ultime version n'a
la relève de Descent devrait
être encore plus belle que sur
la console Sony qui s'en tire déjà
particulièrement bien. Forsaken
serait-il pour autant le meilleur
Doom-like (ou plutôt Descend-like)
de la 64 bits ?

Burps

Tous ceux d'entre nous qui ont joué
sur la version PlayStation sont déjà
passés à deux doigts de la catastrophe
stratégique... C'est sûr, jouer à 360 degrés
dans des décors créés pour se déve-
lopper dans tous les sens, ce n'est pas
de tout repos. Sachez que la pré-
version N64 que nous avons pu essayer
est encore plus rapide et, avec le aide
analogue, la manette présente a été fait
de vous faire perdre tous vos repères !
Les niveaux sont totalement différents
et, de surcroît, encore plus tendus que
sur PlayStation. De plus, l'ensemble
du jeu semble être, Dieu sait pour-
quoi, à plus orienté action. Profite, à qui
on devrait le très rapide Extermina G, à
cette fois-ci confié le développement
de son bébé à Iguana Software (Turrid).
Le travail de ces deux équipes, regroupées
sous le fanion d'Acclaim, nous
livre un mélange d'une fluidité et d'une
rapidité exemplaires, alliées à des effets
spéciaux impressionnants. Pour ce qui
est du principe, référez-vous au test
PlayStation qui vous révèle de nom-
breux détails. Quant aux principales
différences, elles se situent dans le
côté technique, dans le design des
niveaux et surtout dans les modes de



Le mode 4 joueurs risque d'être encore plus difficile à expérimenter que pour les Doom-like traditionnels.



Sans doute un futur hit, mais à éviter après les repas !



Des niveaux inédits

Les possesseurs de PlayStation et de N64 seront heureux d'apprendre que cette version de Forsaken possède des niveaux totalement différents, avec des courses plus nombreuses et partent encore davantage dans tous les sens. Pour vous donner une idée, voici 2 modèles de niveaux N64.



Les niveaux de Forsaken 64 sont tous totalement inédits.



Jus. En effet, N64 oblige, vous pourriez vous balader à 4, soit lors d'une bataille à mort, soit en jouant à une sorte de chat : un des joueurs part avec une mine fixée sur lui et devra, pour s'en débarrasser, la lancer sur un adversaire ! Compatible Rumble Pak, Forsaken 64 devrait avoir encore plus de pêche sur N64 que sur PlayStation !





**Sega fait la chasse
aux pyromanes avec
Burning Rangers,
un jeu d'action
original.**

BURNING RANGERS



ÉDITEUR SEGA
MACHINE SATURN
DISP. EUROPE JUIN 98



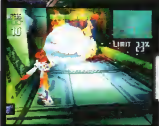
BURNING RANGERS



TELEX

**C'est
dans la
poche**

Pocket
Fighter
sortira sur
Saturn le 9
juillet au
Japon. En
même temps
que Jiritsu
Justice
Sakuen
du même
éditeur
mais sur
PlayStation.
Utilisant
la car-
touche de
Ram 4 Mega,
ce jeu pro-
pose des
graphismes
qui tiennent
et une
ambiance de
mort. La
réalisation
sera bien
meilleure
que sur
Play, mais
la version
pour Sony
proposera
des options
inédites.
Chacun son
truc...



es Burning Rangers ne sont pas
des catcheurs de la WWF mais
des pompiers du futur au look
manga. Le but du jeu est de col-
lecter des gemmes en éteignant
les flammes des incendies, puis
de les utiliser pour téléporter
les rescapés. Vous ferez une
démonstration de votre bravoure
sur un total de quatre niveaux et béné-
ficierez, au début du jeu, d'un stage de
formation vous apprenant le B-A-BA
de l'univers hostile qu'est l'enfer. En

3D, avec une vue à la Mario 64, le soft
accepte volontiers le très bourgeois
paddle analogique. Quant aux diffé-
rentes possibilités, les personnages pour-
ront voler via leurs jet-packs et s'accro-
cher aux bordures des plates-formes
pour se rattraper en cas de chute. Une
option vous permettra même de conver-
sir avec vos collègues par liaison radio
afin de mieux vous orienter. Un jeu
curieux, prévu en France pour le mois
de juin et déjà disponible du côté de certains
magasins d'import.



SHINING FORCE III



EDITEUR SEGA
MACHINE SATURN
DISP. EUROPE JUN 1998

SHINING FORCE III

Shining Force III, le must du Tactical-RPG arrive enfin en France ! Il était temps, c'est vrai, que Sega se décide à sortir ses grands hits sur le marché français afin de prouver que le Saturn possède encore de bons jeux. Premier chapitre d'une série de trois, Shining Force III est cependant un jeu complet à lui tout seul et vous tiendra éveillé plus d'une quarantaine d'heures avec son lot de combats et de rebondissements scénaristiques. Comme dans les deux volets précédents sur Megadrive, vous dirigez une petite équipe d'aventuriers ayant chacun leurs classes propres (magicien, guerrier) et qui combattent sur une aire ressemblant fort à un damier invisible. Chaque personnage possède une certaine mobilité et pourra se déplacer plus ou moins loin à chaque tour de jeu. Grand soft devant l'écrin, Shining Force III n'est plus un rêve inaccessible. La classe !



EUROPE



TELEX

L'appât du gain

C'est super bien de développer sur Saturn, mais ça ne rapporte pas tant que ça. Du coup, pas mal de softs passent à côté de leurs jeux sur PlayStation, histoire d'arrondir leurs fins de mois. C'est ainsi que Technosoft sortira Thunder Force 4 le 21 mai et Game Arts est en train de voir pour sortir Grandia sur cette même machine...



SUPERCROSS'98



EDITEUR ACCLAIM
MACHINE PLAYSTATION
DISP. EUROPE JUN 1998

TELEX

Tchou-Tchou sur Saturn aussi

Gloire aux gens de chez Nihon Flex. Ils vont adapter Denaka de 60 (calculateur de Train) de Taito pour le Saturn ! Bien entendu, la manette spéciale sera aussi produite pour la console. À ce propos, sachez-vous qu'au Japon ce jeu est un vrai phénomène de société !



JEREMY McGRATH SUPERCROSS'98

Avec ce titre dédié au supercross, Acclaim part sur les traces de Moto Racer qui domine actuellement le meilleur jeu 2 roues sur 32 bits. Un challenge qui s'annonce difficile. Développé par Probe (Die Hard Trilogy, Forsaken) avec le concours de Jeremy McGrath, le champion du monde de la discipline, Supercross'98 proposera aux amoureux de sports mécaniques 7 circuits aux reliefs beaux et tourmentés, deux catégories de bécans à dompter (125 et 250 CC), un mode multi-joueurs en écran split, un game-play résolument arcade ainsi qu'un éditeur de circuit qui permettra de créer une trentaine de tracés. Mais, cela suffira-t-il ?



Après s'être frotté
avec réussite au
grand tourisme,
Codemasters
compte réitérer
son exploit en
proposant cette
fois La
simulation de
Rally ultime.



Les dégâts affectent le
comportement des véhicules.



COLIN Mc RAE RALLY



EDITEUR CODEMASTERS
MACHINE PLAYSTATION
DISP. EUROPE JUN 98

COLIN McRAE RALLY



L'incontournable
mode 2 joueurs.

TELEX

**Avez-vous vu ?
Avez-vous vu ?**

Hasbro Interactive annonce en grande pompe son rachat d'Atari. Visiblement, c'est la période. Pour eux, l'acquisition de ce célèbre pionnier (...) va permettre à Hasbro d'exploiter un exceptionnel portefeuille de titres". Alors, Hasbro Interactive prépare déjà une nouvelle version de Centipede pour PlayStation pour septembre 98.

TELEX

Gran Turismo s'en va

L'équipe de développeurs jusque-là chez Sony Computer Entertainment, à qui l'on doit Gran Turismo, vient de quitter le site pour aller travailler chez Polyphony Digital. Ils continueront bien sûr à travailler sur PlayStation, mais leur émancipation technique leur donne le désir de développer éventuellement sur d'autres machines.

Développée par Codemasters (TOCA Touring Car) avec le précieux concours d'un consultant expérimenté pour l'ensemble des données techniques, celui de Colin McRae, triple champion du Network Q/RAC Rally et champion du monde de Rally, cette simulation de Rally très ambitieuse semble bien partie pour détrôner V-Rally et creuser un fossé entre elle et la concurrence. Lorsqu'on y regarde d'un peu plus près, on retrouve beaucoup du TOCA Touring Car dans ce soft, à savoir un réalisme du comportement des véhicules et une gestion des collisions et des déformations tout aussi élaborées. La modélisation des 12 bolides a quant à elle bénéficié d'un très grand soin et s'est faite à partir des vrais modèles officiels du championnat (Subaru, Renault, Ford, Skoda...); les textures sont nettes et le procédé d'Environnement Mapping utilisé par les développeurs donne l'illusion que les décors se reflètent sur les carrosseries des véhicules comme dans Gran Turismo. Enfin, toutes les données des constructeurs ont été scrupuleusement respectées pour un maximum de réalisme. En outre, Colin McRae proposera 48 étapes individuelles traversant 8 zones géographiques dont

la Corse, l'Angleterre, la Suède ou l'Australie, des épreuves variées (time trial, spéciale, course de nuit, super spéciale), un mode deux joueurs en split horizontal ou vertical et des conditions climatiques qui influenceront l'état des routes et l'adhérence des véhicules. Bref, vous l'aurez compris en lisant ces quelques lignes, Codemasters s'est vraiment donné les moyens de proposer aux fans de courses automobiles un soft qui puisse soutenir la comparaison avec le très attendu Gran Turismo, sans craindre le ridicule. Vivement le mois de juin pour un test complet.



EDITEUR EUROPRESS
MACHINE PLAYSTATION
DISP. EUROPE JUIN 93

INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP



L'éditeur de circuits gère tout : la météo, les dérivatifs, les changements de revêtements, etc. De plus, l'accès est facile et vous pouvez sauvegarder sur une memory card pas moins de 100 circuits. Cool.

Après avoir fait ses

preuves sur PC, International Rally Championship débarque sur PlayStation. Un soft qui s'inscrit comme le concurrent direct de V-Rally et de Colin McRae.



TELEX

10 millions !

C'est le chiffre de PlayStation vendues aux U.S. : le coup, Sony organise là-bas un grand concours avec 100 PlayStation couleur "bleu minuit" à gagner, et 1000 manettes Dual Shock de la même teinte. Ce qui, par la même occasion, annonce la sortie officielle du Dual Shock aux U.S., donc ici bientôt sans aucun doute...

TELEX

Iron Maiden sur PlayStation

Synthetic Dimensions, un éditeur, a annoncé pour septembre 98 un nouveau shoot sur PlayStation nommé Ed Hunter. Vous y jouerez Eddie, la mascotte-combi de Maiden, au cours de stages faisant référence aux couvertures du groupe, comme Somewhere in Time, Live After Death, Killers... Vous y trouverez bien sûr des musiques originales, et il se jouera au gun ainsi qu'à la souris.

S Vous vous intéressez un tant soit peu à l'actualité PC alors ce titre ne doit pas vous être totalement inconnu. Sorti il y a maintenant plus d'un an, International Rally Championship est encore considéré aujourd'hui comme une référence incontournable par les amateurs de simulation pure et dure. Développée par Europress, un studio britannique de la banlieue de Manchester, cette version PlayStation devrait en toute logique conserver l'ensemble des éléments qui ont contribué à faire la réputation de ce titre sur PC, à savoir des modèles de pilotage d'un réalisme encore jamais atteint. V-Rally n'a qu'à bien se tenir ! Plus concrètement, IRC proposera aux mordus de rally 9 voitures officielles (dont la Maxi Meane et la Subaru Impreza). Vous pourrez également affronter trois autres as du contre-lapimage sur une soixantaine de

tracés (si, si) répartis sur 15 zones géographiques particulièrement variées, toutes les régions du globe ou presque étant représentées. Il sera bien sûr possible de jongler avec tout un tas d'options parmi lesquelles on trouve le paramétrage des conditions météorologiques, les courses de nuit, les réglages des hélices, un mode deux joueurs en écran split, etc. Mais l'option la plus intéressante reste certainement l'éditeur de circuit qui permet de créer avec un facilité déconcertante des tracés complexes. Si on lui dit qu'il ne disparaîtra pas de la version définitive ! Pour le moment, il est évidemment encore trop tôt pour se prononcer sur le gameplay, sachez simplement que les graphismes s'entendent bien avec la résolution et que la vitesse décote. Gageons qu'Europress saura corriger les quelques défauts d'intérieur mais avons été témoins notamment la légèreté relative des hélices et de la direction. Un soft prometteur.

ENTRE ROSBEEFS, ON PEUT RESTER ACTIFS APRÈS UNE BONNE BIÈRE !

Ouais





Le jour J approche, les fans sont de plus en plus nerveux, les boissons alcoolisées coulent à flots, les pronostics affluent, ça sent la Coupe du Monde ! Voici enfin la version PlayStation...

COUPE DU MONDE 98



EDITEUR ELECTRONIC ARTS
MACHINE PLAYSTATION
DISP. EUROPE 15 MAI 1998



TELEX

COUPE DU MONDE 98

Faut savoir ce qu'on veut

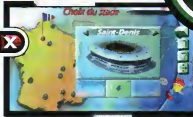
Selon une enquête japonaise sur les jeux les plus désirés, les joueurs Saturn répondent vouloir voir Final Fantasy, Tales of Fantasy et Gran Turismo. Et leur côté, les joueurs PlayStation aimeraient jouer à Sekura Taisen, Grendia et Super Robot Taisen 3. Ils n'ont jamais pensé acheter les deux consoles ?



Les nombreuses animations ont encore gagné en réalisme !



TELEX



Le gardien n'a plus les mêmes capacités de saut, de placement, etc. Désormais il sort de sa cage beaucoup plus facilement !

Tekken 3, plein la bouche

Pour la sortie de son jeu, Namco n'est associé à un restaurant de nouilles japonaises. Dans ce resto nommé RendenKanden, on peut commander le "Tekken 3 Taisen" qui se compose d'un bol de nouilles (les ramen) avec de la viande et des légumes spéciales. Le Chef Bourgeois pour l'ally pour bientôt ?

Nul besoin de vous décrire dans quel état de fébrilité certains membres de la rédaction se trouvaient au moment exact où le CD de preview était décrypté par la PlayStation. Une intro superbe dans laquelle se mêlent images de synthèse et vidéo façon EA Sports... Eh bien nous y avons enfin joué ! Nous sommes à peu près tous d'accord sur le fait que la vitesse du jeu sur le terrain (réglable) et des actions, sont le principal changement de cette version.

Ça va vraiment très vite, et les réactions des joueurs sont désormais quasi-instantanées. Comme la preview du mois dernier sur N64, Coupe du Monde 98 sur la console de Sony offre une version actualisée. Les 10 stades français qui accueilleront l'événement foot de cette fin de siècle sont superbement modélisés, comme convenu. Et il est effectivement possible de jouer avec les anciennes grandes équipes (Brésil 70, Italie 82, Angleterre 86...) et avec les grands joueurs qui ont fait la légende. La motion capture a éga-

lement été améliorée, ainsi que l'IA des gardiens, même s'il semble subsister encore quelques petites bugs... Nous ne détaillerons pas ici l'implémentation des nouvelles animations des joueurs (dribbles, têtes plongeantes, etc.) ni même toutes les options comme le changement de stratégie en cours de match, le quiz à la mi-temps ou encore l'habillage des menus, encore plus beaux... nous n'en finirions pas. Rendez-vous le mois prochain pour le test le plus complet de toute la presse !



EDITEUR SEGA
MACHINE SATURN
DISP. EUROPE JUIN 98

WORLD LEAGUE SOCCER 98



World
League
Soccer 98
rejouera-t-il ce
défi
World Wide
Soccer 98 ?



Triste réalité, les jeux Saturn sont de plus en plus rares, un jeu officiel par mois à tout casser et encore. Malgré tout, les irrédutibles, les vrais de vrais, ceux qui ne veulent toujours pas se résigner et qui résistent encore à l'appel de la PlayStation, pourront tout de même fêter la Coupe du Monde eut été en compagnie de leur console préférée avec un titre développé par Sega, World League Soccer 98 qui n'a de commun avec le futur titre d'Eidos que le nom. Un soft truffé d'options et de modes de jeu en tout genre : plus de 150 équipes de clubs réparties dans 11 ligues, 45 équipes nationales, un mode Player Edit pour créer ses propres joueurs,

la possibilité de customiser ses tournois et ses championnats, des options de management assez complètes, bref la totale. Voilà qui devrait ravir les amateurs du ballon rond les plus exigeants. La version que nous avons vu bénéficier d'une réalisation correcte sans toutefois concurrencer celle de World Wide Soccer 98, la référence du moment sur cette machine. Mais le moteur de jeu semblait prometteur et le travail de motion capture nous a laissé une bonne impression, comme quoi tout espoir n'est pas perdu. Quant au réel potentiel ludique et au réalisme de ce titre, il est bien sûr encore trop tôt pour nous prononcer. Comme d'hab', il faudra attendre le test...

Tiens ? Un soft

officiel Sega à l'horizon ? Ça faisait longtemps. Coupe du Monde oblige, il s'agit bien évidemment d'une simulation de foot !



Mais ! La coupe du monde ne se fera pas sans Sega

TELEX

Les dragons fondent sur PlayStation

Si vous êtes fans de SF, vous connaissez sans doute Anne McCaffrey, écrivain à qui l'on doit la saga des Dragons de Pern. Grolier a annoncé un jeu d'aventure en 3D basé sur cette série, appelé Dragonflight - Chronicles of Pern, pour cette année.





Aventure, RPG,

Action. Telles sont les composantes du prochain titre de Psygnosis. Un cocktail prometteur made in France prévu pour la fin de l'année 98.

O.D.T.



EDITEUR PSYGNOSIS
MACHINE PLAYSTATION
DISP. EUROPE FIN 98

O.D.T.

TELEX

1 milliard de grenades

Necross VF-2 2 sortira cet été sur PlayStation. Disposant d'une meilleure programmation et de nouveaux appareils, les programmeurs de Bandai ont promis un jeu qui techniquement devrait autant tuer qu'Ace Combat 2. Au vu des photos, ça promet beaucoup, mais attendons de voir avant de crier au génie.



TELEX

Final Fantasyland n'est plus un paradis ?

Chez Square, de petits problèmes semblent poindre : dans leurs bureaux de LA, une partie du personnel n'est plus là. Certains appartenant à l'équipe de développement de Parasite Eve. Mais à la question de savoir s'ils sont partis d'eux-mêmes ou ont été licenciés, Square n'a pu répondre, et les rumeurs vont bon train.



O.D.T. (prononcez oditi, c'est plus classe)... Derrière ce titre pour le moins obscur, se cache un concept carrément original puisque ce jeu s'annonce comme un mix de jeu de rôles, d'actions et d'aventures. Les européens sur la trace des Japonais ? On ne pourra que se réjouir de cette orientation, de toute façon du côté Outre-Atlantique, il n'y a rien à puiser (des jeux de catch peut-être ?). Un médiévalisme des plus ambitieux réalisé par une équipe 100 % française dont la plupart des membres avait travaillé auparavant sur Adidas Power Soccer. Ce titre est aussi l'occasion pour nous de constater que le père Psygnosis est passé maître

dans l'art de la cachetterie. En effet, le soft est en développement depuis maintenant près de 2 ans ; bien joué les gars, pour une surprise, c'est une surprise ! Mais plus concrètement, O.D.T. de quoi ça cause ? D'une épidémie qui a décimé une bonne partie de la population de Calli, ce qui vous oblige à partir à la recherche d'un antidote sous le commandement du Capitaine Lamat, le Georges Clooney de l'équipe de baroudeurs dont vous faites partie. Malheureusement, suite à une terrible tempête votre dirigeable termine son périple en haut d'une tour, c'est en fait le point de départ de vos péripéties. O.D.T., qui se compose de 7 niveaux tout de 3D vêtus et graphiquement (divisés en

15 sous secteurs) très inspirés des œuvres de Jules Verne, proposera aux joueurs une vue à la troisième personne, un choix de quatre personnages disposant chacun d'attributs, d'armes et de personnalités distinctes et de motifs RPG indispensables. En effet, la puissance des personnages évoluera en cours d'aventure et il sera possible de réparer à sa guise les points d'expérience durablement gagnés au cours des combats afin de donner un profil spécifique à son personnage. Enfin, nous promet-on, les monstres jouiront d'une IA hors du commun grâce à un procédé inédit baptisé Artificial Stupidity System ! Un soft à surveiller de près car la chouette ne nous a pas encore tout dit !



Une atmosphère
graphique originale
inspirée de Jules Verne



3615

Consol plus

LA VPC SUR MINUTE

SANS PRENDAGE

TÊTE : FRAIS DE

PORT GRATOS *

* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

RACHAT CASH DE

JEUX D'OCCASE,

PAIEMENT EN 48

* à compter de la date de réception

HEURES *

PLAYSTATION

BEST OF

PITFALL 3D	320 F
THEME HOSPITAL	320 F
ONE	320 F
DIABLO	340 F
SNOW RACER 98	340 F
BATMAN ET ROBIN	340 F
NEED FOR SPEED 3	340 F
GRAND TURISMO	340 F
ROAD RASH 99	340 F
RESIDENT EVIL 2	360 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉEN

LES TOYS

YOSHI'S STORY	390 F
BANJO WAZOOIE	440 F
MYSTICAL NINJA	440 F

ON RACHÈTE CASH
PAIEMENT EN 48 H

3615
Consol plus

LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX SUR LE MINUTE
DISPONIBLE 24 H / 24 ET 7J/7

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 05801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

90 / Paiement contre remboursement ajouté : 20 F aux frais de port

COORDONNÉES

Nom : Prénom : adresse : Ville : Code Postal :

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL
☐ CARTE BANCAIRE
☐ Espèces
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (reperce 30 F)

TOTAL

JP+ 05/98

TOUS CES PRODUITS SONT EGLEMENT DISPONIBLES
AUX MAGASINS CONSOL PLUS GAMES
9 Rue Léopold - 06000 NICE IT 7 Ed Kennedy - 06800 CAGNES/MER
Tél. 04 92 02 04 04 - FAX 04 93 20 97 03



Souvenez-vous de
Multi Racing
Championship. On
prend le même
éditeur et on fait un
autre jeu de caisses,
basé sur le Grand
Tourisme japonais.

GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION



EDITEURIMAGINEER
MACHINENINTENDO 64
DISP. EUROPEJUN 98



TELEX

**Nouveaux
jeux Sega**

Sega ne s'endort
pas et annonce
toujours de nou-
veaux projets
pour la Saturn.
Le dernier en
date Mechenhöder
un Tactical-RPG
de folie aux gra-
phismes promet-
teurs, vous
plonge dans la
peau de 2 jeunes
gens cyber dans
un univers à la
Blade Runner. Au
design, c'est le
très classe
Range Rurata qui
s'y colle.

GT 64

Championship Edition



TELEX

**Gorgée de
sang, pas
d'argent !**

Dracule X dans
sa version
Saturn proposera
des salles
indécrites ainsi
qu'un scénario
avec Maria. Déjà
super bien. Mais
en plus, le jeu
sera vendu au
Japon à un prix
louchissant.
Et oui,
180 balles.
La classe.



Pour son nouveau jeu de voi-
tures, Imagineer a obtenu la
licence officielle du cham-
pionnat GT nippon. Il est donc
normal que vous retrouviez
les 14 réelles équipes de la
ligue ainsi que ses pilotes.
D'ailleurs, deux anciennes "glories"
de la F1, Eric Comas et Aguri Suzuki
y figurent. Entre autres... GT 64 se veut
le plus rapide et le plus réaliste des jeux
de courses autos sur Nintendo 64.
Il est vrai que dans ce domaine,
la 64 bits accusait un sérieux retard

comparée à la PlayStation. Et notam-
ment face à un certain Gran Turismo...
Le jeu d'Imagineer, distribué en France
par Infogrames, est à mi-chemin entre
l'arcade et la simulation. Quant à la
vitesse d'animation, elle se montre
plus importante lorsqu'on est seul en
piste, mais le fameux effet de fog est
utilisé avec les autres concurrents. Il
y a 8 circuits en tout (+ autant de
modes reverse), des conditions météo
changeantes et la possibilité de modi-
fier certains paramètres de la voiture.
Après les essais qualifiés, c'est le départ

lance parmi le peloton représenté par
7 autres bolides. Il est d'ailleurs vive-
ment conseillé de s'arrêter au stand
lors des courses de 24 tours ! Vous
disposerez de 5 vues toutes très jolies
et d'un mode replay bichonné par
14 caméras ! Les premières impres-
sions furent bonnes, malgré mon cran
de contrôle beaucoup trop sombre...
Bref, nous saurons dès le prochain
numéro si GT 64 représente bel et
bien la nouvelle référence des jeux de
courses autos sur la console du père
Mario.

TOUTES LES SORTIES

JAPONAISES ET AMÉRICAINES

BUSHIDO BLADE 2

Une suite orientée arcade et destinée à un public plus large, mais qualité et spécificités sont encore une fois au rendez-vous.

80

THE KING OF FIGHTERS '97

Le hit SNK enregistre Saturn. Un jeu incontournable pour les fans de la série des KOF.

80

PARASITE EVE

Un jeu d'action pour un soft très étrange dans le genre d'horreur.

78

TEKKEN 3

La série de l'éditeur de l'année dernière, mais il y a encore de la place pour le jeu.

86

LE ZAPPING DES ZOOMS

Des jeux bizarres, des duels, des jeux moyens... on trouve vraiment de tout dans cette rubrique !

86

Zoom

LES SORTIES  JAPON

Tekken 3

NBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
GENRE : COMBAT
SAUVEGARDES : Oui (1 slot)
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

CONTINUE : ILLIMITÉES
DIFFICULTÉ : VARIABLE
SPECIAL : COMPATIBLE DUAL SHOCK
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

COMPREHENSION DE LA LANGUE : ITALIEN


PlayStation

TEKKEN 3

Il est des titres qu'on

attend avec une

impatience toute

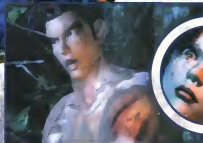
particulière. Tekken 3,

manifestement,

en fait partie.

La bombe Namco a explosé au Japon le 26 mars, projetant les éclats d'une gloire annoncée un peu partout dans le monde.

The king of Iron Fist Tournament : enter the Tekken... La question est alors de savoir si Tekken 3 tient toutes ses promesses ? La réponse est oui, dans une large mesure en tout cas. Maîtrisant de façon admirable son sujet, Namco nous fait profiter d'un jeu somme toute sans surprise mais dont la qualité intrinsèque ne fait aucun doute. Une chose est sûre : les habitués de Tekken 2 retrouveront leurs marques sans difficulté. En effet, les personnages de base conservent une grande partie de leur palette de mouvements et la jouabilité se révèle totalement similaire : du Tekken dans toute sa sauvage splendeur. Plusieurs aspects du jeu méritant d'être abordés, nous allons les décrire dans des paragraphes distincts, le maintenant, tout de suite...



Les personnages

On ne change pas une équipe qui gagne, c'est donc sans véritable étonnement qu'on retrouve la plupart des personnages de Tekken 2. En ce qui les concerne, les subtilités se situent au niveau de leur histoire : le "nouveau" King est un orphelin décidé à venger la mort de son mentor, Jin se trouve être le fils de Jun et de Kazuya (pratique pour mélanger les deux styles),

L'avis de TSR

Pas question de faire la fine bouche mais tout de même... Tekken 3 est assurément bien, même très bien. Pourtant, force est de reconnaître qu'il ne révolutionne pas le genre Tekken. Toutefois, écart d'un faire le leur, il vous faudra de longues heures. Et puis, rien que pour ces graphismes uniques, Tekken 3 reste indéniablement LA référence du jeu de besters

Dans Tekken, les coups bas sont permis...



L'instant recovery (appuyer sur n'importe quel bouton dès que vous chutez) vous permet d'éviter de vous faire massacrer au sol.



Le passage par le mode practice est indispensable pour affiner sa technique. Vous devrez y passer des dizaines d'heures pour ensuite briller en combat !



Un menu caché



Le mode Theater regroupe toutes les fins auxquelles vous avez accédées en terminant le mode tournoi. Une fois que vous avez fait cela avec chaque perso, un menu spécial apparaît vous permettant de lire les différents pistes audio du CD ou en les écoutant comme bon vous semble.

Néanmoins, si vous possédez Tekken 1 et/ou 2, vous pouvez remplacer le CD de Tekken 3 et ainsi écouter la même chose : sélection des pistes audio et des cinématiques. Plutôt sympa d'y avoir pensé...

quelques rondeurs, et les personnages n'en sont affectivement que plus réussis. Fin du fin, le jeu est en haute résolution, ce qui autorise un soud de détail certain. Les photos ne rendent d'ailleurs pas tout à fait hommage à cette finesse des graphismes. En ce qui concerne les musiques, préférez - et le fait n'est pas si commun - les versions arcade à celles réorchestrées. Le rendu est, en effet, bien meilleur, avec des sons plus clairs et une rythmique plus enlevée. Evidemment, les inévitables bugs de polygones répondent encore et toujours présents, mais ils sont loin d'être aberrants. Ils sont spécialement visibles lors de certaines chopes, et tout particulièrement lorsque ce sont de gros personnages qui les effectuent (genre la tête d'Ogre 2 qui passe au travers du corps de sa victime). Quant à l'animation, si la qualité des mouvements de certains combattants est hallucinante (Hwoarang, Lee), de petits ralentissements existent surtout quand les personnages s'éloignent un peu trop l'un de l'autre. Bref, si tout n'est pas parfait, la qualité d'ensemble de Tekken 3 reste exceptionnelle.

La technique

Tekken 3 est excellent dans le sens où il vous fait profiter de nombreux styles de combats différents. De plus, il vous oblige à beaucoup jouer avec un personnage avant de parvenir à réellement maîtriser tant la liste de coups par combattant est impressionnante. Tout le monde peut, en effet, en prenant Hwoarang donner des coups de pieds rapides et impressionnants mais il en va tout autrement quand il s'agit de maîtriser le changement de garde à droite ou à gauche, les feintes, etc. Ce qui fait donc le succès de Tekken est d'une part son aspect immédiatement accessible (un débutant fait de jolies choses - tout au moins à ses yeux - dès qu'il sait comment effectuer deux trois combos et les chopes de base) et, à la fois, sa véritable profondeur. Maîtriser King, par exemple, fait partie de ces chemins de croix qui réclament obstination et mémoire car se souvenir des enchaînements de chopes avec toutes leurs variantes, se révèle très difficile. Et il y a ces petites nouveau-

L'avis de kendy

Tekken 3 est selon mon humble avis, le meilleur jeu de combats 3D toutes consoles confondues. Et là, vraiment, tout est dit. Je ne pourrais que m'élever face au très chevronné Ralf qui déteste le jeu parce qu'il se fait letter par tout le monde. Et puis, bon, les sorts de boss-boss n'ont jamais été si forts... Tout est super dit.



Le dernier boss, évidemment plus fort que tous les autres (en théorie), est capable de voler et de cracher moult flammes.



Le petit Gon n'est pas particulièrement bien élevé. Cela dit, son pet est un contre très efficace.



Effectuez des 360° à la suite avec Gunjack pour déclencher son super punch.



L'avis de Chris

Contrairement à beaucoup d'autres joueurs, je n'attends pas particulièrement de nouvelles éditions, n'ayant jamais vraiment accroché à la jouabilité Tekken. C'est donc sans à priori que je m'y suis essayé et il m'a plutôt surpris. On peut vraiment effectuer de belles choses. Maintenant - mais je m'y attends un peu - il faut vraiment s'obliger à jouer technique pour ne pas tomber dans le piège du bourrage...



L'avis de Willow

Tekken 3 est un excellent jeu de combats surtout si ce n'est pas autant soufflé que la dernière volet. Le titre de Namco joue d'une réalisation et d'une jouabilité exemptes de tout reproche mais il n'arrive pas assez à mon sens, en tout cas pas autant qu'un Bushido ou qu'un Fatal. Bref, il manque un petit quelque chose. Pour moi c'est du déjà vu.



Ling Xiaoyu

Cette petite phrase agit de surcroît sur le mouvement interne. Si considérons, par exemple, l'effet du mot *libre* dans la phrase : « *libre, qu'il se porte, libre, qu'il se porte, libre, qu'il se porte* », nous constatons que le mot agit sur le mouvement interne de la phrase, et non pas sur le mouvement externe. C'est la même chose pour la phrase : « *libre, qu'il se porte, libre, qu'il se porte, libre, qu'il se porte* ». C'est la même chose pour la phrase : « *libre, qu'il se porte, libre, qu'il se porte, libre, qu'il se porte* ».



La position de phénix permet à Ling de se baisser et d'éviter bien des coups.



King

Alti incantate dei chapei et projections, King est une vraie terreur entre des moins experts. Son grand point fort, c'est qu'il est capable d'attraper un adversaire quel que soit sa position : debout, couché ou couronné crochu. Mais c'est là qu'il a les chances de s'enlever vraiment intéressantes, il peut enchaîner des projections à la suite (un appelé ça les multi-throws). Si s'écarter est possible mais il faut connaître les timings par cœur et savoir exactement sur quels boutons appuyer, on ne l'ai vraiment pas évident. De véritables arborescences de projections existent, vous montrant quelle chape peut s'enchaîner avec telle autre. Un personnage redoutable mais très difficile à maîtriser.



Le manthette - un classique du bourrage



Forest Law



Très à l'aise avec les jaggles, Law est capable de vous rapocher bien des fois avant que vous ne rebouchez le sol. D'immersion (il a une ceinture complète). On amorce l'achèvement avec un dragon storm (→ □ △ □), on rapuche dans un premier temps avec un left-right combo (□ △) et on termine rapidement avec un Junkyard kick (→ △ × □). Pas évident mais faisable.

Digne fils de son père, Forest a hérité de celui-ci son amour du sautoir et des attaques nerveuses minimalistes, les petits cris. Ses enchaînements plus de coups de poing et du pied restent diversifiés et, même s'il n'est pas prédictible, il faut croire de ne qu'on appelle les membres d'après d'après le tout du même jeu. (Note: Pour savoir, on a retrouvé d'anciennes lettres signées, comme les "Huang & Hing" de son maître. Discret sur la page de son anniversaire pour lui remettre des lettres de ses amis, les personnages qui ont le style. Pour le lire, on a vu l'original).



La commode kick est toujours très appréciée des membres de la famille Law...

Eddy Gordo

Autant dire que combattre Eddy se sert de ses jambes d'une façon tout à fait inhabituelle. Ses coups sont parmi les plus surprenants et imprévisibles du jeu, et leurs variantes sont si nombreuses qu'il s'avère très difficile de les anticiper. En contrepartie, ses mouvements lents lui font souvent perdre l'avantage de l'initiative et il se trouve souvent pris de vitesse. Eddy se sert très peu de ses poings et mise tout sur sa technique de jambes complètement déstabilisante. Un personnage curieux qui n'a guère l'air de ceux qui ont des succès auprès de la plupart des joueurs, allez savoir pourquoi...



L'inébranlable de notre sautoir est long à venir mais, lorsqu'il touche, il fait mal.



Contrairement à d'autres persos qui ont parfois des faiblesses au niveau des coups bas, Eddy se révèle redoutable dans ce domaine.



La juggle commence de façon spectaculaire avec un freak show (□ × + □), qui envoie l'adversaire haut dans les airs. On rapuche simplement dans un premier temps avec 1-2 elbows (□ △), puis, lorsque le malheureux touche terre, on le termine avec deux coups de pieds (□ × ×) avec un infime temps d'attente entre les deux. Le thinking pour que l'enchaînement en entier passe est assez spécial, attention.

Le slide kick est un coup très surprenant qu'il ne faut pas hésiter à utiliser lorsqu'on sent une fin de combat proche.



Law possède des coups très nerveux, qui font très mal lorsqu'ils partent.



Parmi les chaps les plus réjouissants, le headlock kick (attachez l'adversaire sur le côté gauche) se révèle très amusant...



Que ce soit pour les chaps ou pour les coups qu'ils donnent, Eddy en a presque exclusivement ses jambes.



Les bonds impressionnants effectués par Eddy lui permettent de surprendre souvent ses adversaires.



Jin Kazama

Fils de Jiu et de Kazuya, Jin en a hérité la puissance et la rapidité. Sa palette de coups est l'une des plus réduites du jeu, mais il possède tout en tes de coups circulaires et de frénétiques qui lui assurent souvent des victoires rapides. Méfiez-vous tout particulièrement de ses rising et dragon uppercut qui lui permettent d'envoyer rapidement vers l'adversaire en évitant les coups hauts. Tout cela sans compter ses counters et ses enchaînements de cing, six, neuf, dix ou onze hits combos ! Un personnage sans grande originalité, dans le fond, mais qui reste efficace.



Sorti de l'Inextinguible Roundhouse to triple spin kick (le \square puis \square quatre fois de suite) que Jin a reçu en héritage de son père, voici un petit juggle qui n'a l'air de rien comme ça, mais qui n'est pas si évident à sortir. Tout commence avec un rising uppercut (dragon punch avec Δ), histoire de soulever l'adversaire. Ensuite, il faut placer la laser scorpion, cette suite de trois coups de poing efficace mais à la manipulation délicate : Δ Δ (maintenir un court moment) Δ \square (maintenir un court moment), Δ ... Il faut vraiment s'habituer à ce mouvement pour l'effectuer naturellement. Achève enfin votre adversaire avec un dernier saisisse (\square \times) avant qu'il ne se relève.



Ah, pardon, j'avais oublié ce bras-là, tout à l'heure...



Ça ne vous rappelle pas un des mouvements de Jun ?



Les counters de Jin lui permettent de procéder à des cessages de bras meurtriers. Le bane crushing dans toute sa splendeur.



Les uppercuts de Jin sont puissants. Peut-être même un peu trop.

Yoshimitsu

Le ninj de l'espèce est de retour, et ce pour notre plus grand plaisir. Cet allan fin d'arts martiaux est en effet un des personnages les plus originaux de la série des Tekken et quoiqu'en influençant quelque part, il n'a pas de moins une forte personnalité. Vous ferez profiter d'une technique du combat toujours plus curieuse, Yoshimitsu joue ici avec son arme. La katana tranche, perce, soigne... Ça n'est pas une simple arme d'opposé. C'est du jeu en combattant d'un autre monde.

est également capable de récupérer, sous certaines conditions, un peu d'énergie... ou bien de vous en absorber. Un personnage très intéressant au style décidément irrécusable.

En ce qui concerne les juggles combos, Yoshimitsu utilise surtout ses poings et sa vitesse foudroyante à l'encontre ses adversaires. Ici, tout commence avec une série de deux coups de poing back knuckle (\square \square Δ) qui fait retourner l'adversaire sur le dos de deux uppercuts (\square \square deux fois). On répète vite le back knuckle une deuxième fois en l'enchaînant tout de suite avec un slip-U-crazy (\square (maintenir), Δ plusieurs fois). Il faut enchaîner ces deux derniers mouvements particulièrement vite pour que le juggle soit complet.



Ne vous fiez pas à l'air de Yoshimitsu peut se faire supplanter par son adversaire pour en faire profiter son adversaire. Trop facile...



En effectuant cette prise, le ninj de l'espèce obtient une partie de votre énergie pour l'ajouter à la sienne.



Yoshimitsu ne quitte décidément pas sa katana. La technique est bizarre, et surprenante souvent.





L'honneur de juggle le plus commun, avec Hina, est le divins cancan ($\Delta \times \times$). Ce coup touche successivement un bes puis au même. Une fois en l'air, l'adversaire est à votre merci et les variantes de juggles sont nombreuses. Ici, on rappelle une première fois avec un coup du pied simple (avec le \times) on saute vers l'avant, puis on encaisse un deuxième divins cancan. Vous pouvez essayer de tenter un saut en arrière ou saut pour tuer le boss (c'est fais $\circ \circ$) mais si votre adversaire est rapide, il devrait avoir le temps de se protéger.



La figure est belle, mais ce n'est pas une invitation à danser.



Anna et Nina ne se sont jamais vraiment beaucoup aimées...



Nina possède une palette d'enchaînements de chopos mais large que celle de King, mais elle sait aussi nous faire profiter de prises corrélatives.



La blonde bamb ($\Delta \times \Delta$) est un coup classique qu'il faut bien garder en mémoire car il contre de nombreuses attaques.

Lei Wulong



Lei Wulong est un personnage complexe et intéressant. Complexe parce qu'il est capable d'adopter de nombreuses poses de combat différentes, et intéressant parce qu'il est capable d'une foule de choses différentes. Le simple fait de le voir changer de garde représente un spectacle beau et dangereux. Il faut tout de même savoir que si ses gardes sont tellement nombreuses, elles ne lui apportent pas nécessairement de coups différents. Il lui faut d'abord composer sur sa palette de mouvements de base afin de s'utiliser les techniques de l'homme-ivre, du serpent ou de la grue qu'il a des moments bien spécifiques, histoire de tout à coup prendre l'avantage...



Les différentes techniques de Lei lui permettent de varier ses mouvements lents et rapides, coups faibles et puissants... Ici, l'homme-ivre a frappé.

Si cette chute semble encore assez normale...

Contrairement à toutes les autres présentations de personnages du jeu, cette sequence photos ne décrit pas un enchaînement mais vous présente les différentes techniques que peut adopter Lei. De gauche à droite : la grue, la phénix, l'homme-ivre, le serpent, la grue, le serpent et enfin le dragon. Ce qu'il faut savoir, c'est que certaines poses (l'homme-ivre par exemple) nécessitent que tout peu de choses. Il n'y a jamais plus de dix mouvements nécessaires pour une technique. De plus, Lei a une habitude tendance à revenir automatiquement à sa posture de base, dès qu'il utilise de force spécifique une autre technique (ex : dans le position de phénix, dès que vous utilisez le hawk's claw kick (le poing fait de sauto), vous revalez ensuite immédiatement à votre posture habituelle). Un personnage sublime d'origine au top car.



...elle-ci semble l'être déjà moi-même...



... tout comme celle-là. Lei ne fait rien comme les autres, je vous l'ai dit.

Hwoarang

Fils spirituel de Baek, Hwoarang fait partie de cette race de personnages qui peut faire des ravages entre les mains d'un débutant. Sa technique de jombes est si rapide et efficace qu'on peut perdre en quelques secondes contre lui, si on n'a le réflexe de ne pas se protéger correctement. Malheureusement, cet adage de Tae Kwan Do se révèle rapidement encore plus redoutable. Sa façon de se battre est assez plaisante tant la qualité de ses mouvements est impressionnante. Utilisez les combos et apprenez ses séries d'enchaînements par cœur pour espérer avoir une chance de le vaincre.



Exécutez plusieurs coups qui envoient l'adversaire en hauteur et permettent les juggles. De haut, c'est sans doute la Bird Hunter (○ ○ ○) qui est la plus sûre et efficace. Il frappe d'abord en bas, puis en hauteur et vous permet de lui de variantes. Jugglez de Bird Hunter avant que le malheureux ne touche définitivement le sol.



chercher à faire complexe, les enchaînements les plus simples sont les plus efficaces. Répétez donc votre adversaire avec un simple uppercut (△) et placez un deuxième Bird Hunter avant que le malheureux ne touche définitivement le sol.



Les chopes de Hwoarang sont vraiment excellentes pour la plupart. Ici, le foot en face (flèche) un pas de côté à droite en effectuant une chope (○ ×) humilie l'adversaire.



Face à la technique du jeune coréen, peu d'adversaires font le poids.



Des effets de lumière accompagnent, la plupart du temps, les coups les plus puissants.

Paul Phénix

Paul, c'est un peu le monstre 100 000 Volts de Tekken. Homme d'expérience, il sait qu'il n'est peut-être pas le plus rapide dans les combats et n'a qu'un but : l'efficacité maximale. Ses enchaînements sont peu nombreux et souvent assez courts car Paul privilégie un style : celui du gros coup placé de préférence en contre-attaque et qui fait bien mal. Ses attaques sont violentes et il les accompagne toujours d'un cri rauque comme s'il voulait, de cette manière, malaxer les fibres partielles. Un personnage au style de jeu sans grâce mais au charisme qui perdure toujours depuis Tekken 1.



Le reverse neck kick (△ + ○) fait partie des chopes de base. Pourtant, il est très impressionnant.

Essayer de trouver des jingles un tant soit peu intéressants et pas trop durs à sortir n'est pas facile avec Paul. Voici donc un petit enchaînement sans prétention qui commence avec un show lit (flèche) de haut vers l'avant (○) qui amène d'abord l'adversaire en l'air. Accrochez-le, avec un premier petit coup (○) puis, lorsque la pression l'opprime du nouveau, effectuez un falling Urf combo (○ ○ ○), figure bien connue. Il faut croire que cet jeu n'est pas si facile avec Paul. Ça va durer, pas forcément d'énervement mais c'est assez joli à voir.

Que ce soit pour ses coups ou ses projectiles, un icat brillant accompagne presque chacun des actions de Paul.

Sauf pour l'exemple de certains de ses petits camarades, Paul se met aussi au bon cruching...



Voilà certainement le genre de coup que Paul sert tout le temps. Ça vous revient voler sur des dizaines de mètres.



Bien qu'illuminé, Paul effectue des coups fantastiques, la preuve...



Zoom

LES SORTIES



JAPON

Parasite Eve

NBRE DE JOUEURS : 1

GENRE : Action-RPG

SAUVEGARDES : 04 (1 auto)

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

CONTINUE : ILIMITES

DIFFICULTÉ : FACILE

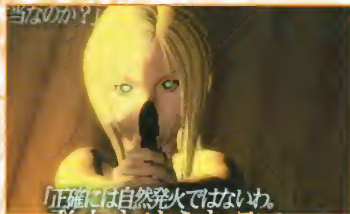
SPECIAL : COMPATIBLE ANALOGIQUE

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

COMPREHENSION : RECOMMANDER

PlayStation

PARASITE EVE

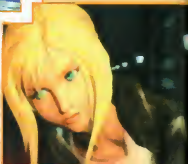
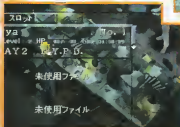


Mitochondrie, ce mot barbare qui évoque des tas de trucs bizarres à tout le monde, comme : "Rien" (Jean) "Ch'ais pas, une maladie" (Traz) "Un super championn" (Le PIXX) se retrouve au coeur de cette histoire tirée d'un roman de Hideshi Sena qui date de 1992. Rêch d'horreur fantastique ayant trait à la dégénérescence des mitochondries du corps de Melissa Pearce, jeune cantatrice, Parasite Eve est un best-seller de la littérature fantastique japonaise qui s'est d'ailleurs donné lieu à une adaptation en téléfilm ringardissime et, finalement, à un jeu vidéo. Dans la peau d'Aya Brea, jeune officier de police super sexy, le joueur va enquêter pendant six jours sur un incendie étrange qui a eu lieu à l'Opéra de New York, le soir de Noël : ce sont les spectateurs eux-mêmes qui ont été victimes d'auto-combustion. A la clé : Eve, un organisme qui a pris possession de Melissa et qui souhaite détruire la race humaine pour permettre à une nouvelle forme de vie de prendre le pouvoir sur Terre, comme le voudrait le bon principe de l'évolution. Mais, heureusement, Aya qui mystérieusement possède des cellules uniques



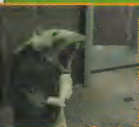
Pour vos déplacements dans la ville, cette carte en 3D très pratique vous permet de visualiser en un instant votre point d'arrivée.

Pour sauvegarder, c'est simple comme un roup de fê : à chaque Mitophone que vous croisez, vous appelez "Sauvegarde 30" et c'est bon.



Sale rat !

Eve n'a pas des affûts vraiment bénéfiques sur les rongeurs. Armiers d'insomnie, vomissements et crâches assésés. Humm...



Trois têtes valent mieux qu'une

On peut se passer de Pal et de Frolic et réussir à se faire tout de même une réputation dans le même coin, semble-t-il.



Daniel, le bon flic black

Comme dans tout bon film d'action se déroulant à New York, le personnage est noir. Ah pardon, il est "blek", on vit à New York. Et le flic "blek", il est comme dans les films : il aime le héros mais ne lui pique pas son rôle. C'est un peu dommage, 2 gros et c'est toujours mieux.



Deux CD pour un jeu
d'aventure et d'action
trop linéaire



Zoom

LES SORTIES  JAPON

Bushido Blade 2

NBRE DE JOUEURS : 1 à 2
GENRE : COMBAT À L'ARME BLANCHE
SAUVEGARDES : Out (1 bloc)
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2

CONTINUE : OUI
DIFFICULTÉ : MOYENNE
SPECIAL : MODE LINK
EXISTE SUR : REN D'AUTRE
COMPRÉHENSION : APPRÉCIABLE


PlayStation

BUSHIDO BLADE 2

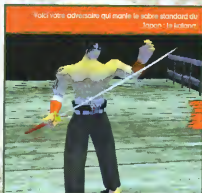


Le bois des Shinto : il paraît amusé, et ne s'est même pas touché qu'on des ou à la tête.

La classe, c'est d'être vêtu d'un grand imper sous lequel se cache une lame mortelle, aiguisée comme un rasoir et qui tranchera la tête de vos adversaires (du moins on s'en approche, même s'il n'existe pas encore d'article de la sorte dans le catalogue de l'Homme Moderne). Bushido Blade 2 nous propose d'entrer dans la peau de gens très "classes" qui manient le sabre en virtuoses et qui permettent au joueur de revivre un épisode des plus grands moments des films de sabres. Meurtres, trahisons, complots, rivalités des clans, la totale ! D'un côté le clan des Kagami, et de l'autre le clan Shinto. Entre les deux, une histoire de trahison vieille de 600 ans, et qui sera livrée dans le sang ce soir. Les Kagami ont décidé de voler aux Shinto l'épée ancestrale Yūgiri et de l'utiliser pour tuer leur prêtresse. Les Shinto doivent les en empêcher. Choisissez votre camp, avec 6 personnages de base, plus 14 autres que vous obtiendrez en finissant le jeu correctement ou en réussissant certaines épreuves. Le scénario se déroule, vous vous en doutez, empreint de drame.

"En un éclair, les deux
serpents d'acier ont
quitté leur lit.
Ils fendront l'air,
trancheront les chairs,
et briseront les os."

Voici votre adversaire qui manie le sabre standard du Japon : la katana.



Plus de
20 persos jouables

Comme dans le premier volet, Bushido Blade 2 s'assure le statut de jeu très réaliste reprenant les bases du Kendo et du combat à l'arme blanche. Toutefois, le réalisme n'est plus systématiquement du rigueur et les puristes le regretteront. Les nouveautés par rapport au premier

Les différents styles de combats

Voici en détail les quatre grandes écoles qu'on peut retrouver parmi les 15 personnages du jeu.



Garde normale. Le personnage est en garde haute, basse, ou latérale.



Nihyō. Le personnage est en garde haute, basse, ou bien il utilise d'aux sabres pour combattre.



Jaidō. Le personnage est en garde haute, basse, ou bien il rangaie son arme. Il ne la sort que pour japper et la rentrer dès que le coup a été porté, même s'il est manqué. Une technique du combat pour les pros.



Kawagō. Le personnage est en garde haute, basse ou latérale, mais peut aussi trancher l'adversaire en portant sa lame parallèlement à son avant-bras pour une coupe continue en pleine course.

La fin parfaite

Si vous parvenez à finir le jeu sans vous faire tuer, vous aurez une seule fin (le jeu ne s'arrête pas, vous pouvez tout recommencer). Une petite surprise supplémentaire: si vous parvenez à finir le jeu sans vous faire tuer, vous aurez une seule fin (le jeu ne s'arrête pas, vous pouvez tout recommencer).



Des aires de combats désormais fermées



Vous voilà enfin au bout de vos pérégrinations. Vous êtes un Kagem. Choisissez maintenant de tuer cette jeune femme ou de vous en aller. Selon votre choix, la fin est bien sûr très différente.



Sang rouge sur lame grise

Dans ce volet de Bushido Blade, le couleur des éclats provoqués par vos combats vous renseignent sur ce qui vous arrive.



Eclair blanc : l'ennemi est déséquilibré et vous pouvez enchaîner une frappe ou une contre-attaque.



Cercle rose : l'ennemi est blessé. Force un peu de chance. Il a perdu l'usage de son bras.



Gerbe de jaune puis de rouge : Hissabugiri ! Coupe mortelle, l'ennemi vient de perdre la vie en même temps qu'un bon litre de sang.



Eclats verts : l'ennemi a été protégé par sa garde, mais le coup que vous lui avez infligé l'a tout de même sonné. Ruez-vous sur lui !



La parade se fait désormais automatiquement selon la position dans laquelle vous portez votre sabre.



EDITEUR SQUARESOFT
DISPO. EUROPE ... ON Y CROIT PORT !

7/10

Chambara, Hyakuningiri et autres tranches



Comme dans le premier volet, il y a un mode de jeu extraordinaire nommé Chambara (nom donné aux films de sabres japonais) qui consiste en 100 combats à la suite sans répit. On traverse différents lieux, et 160 adversaires arrivent un par un. Tous les 10 minutes un boss survient, et au bout des 100 fuites, on vous donne votre temps. Mon record passe est de 15 minutes. Et le vôtre ?



Bushido Blade 2 est hélas davantage orienté arcade



En mode entraînement, les armes sont en bambou, et on ne tue pas son adversaire.

Pour plus de réalisme, vous pouvez jouer en vue subjective.



NBRE DE JOUEURS : 1 à 2
GENRE : BASTON
SAUVEGARDES : 0x (6 slots)
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5

CONTINUE : ILLIMITES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
SPECIAL : CARTUCHE RAM INDISPENSABLE
EXISTE SUR : Neo-Geo, PlayStation (Neo)
COMPREHENSION : INITIE



THE KING OF FIGHTERS 97



Cette fois-ci, Billy Kane est doté d'une nouvelle jante.

Une fois de plus,

SNH réunit les plus

prestigieux de ses

luteurs pour le plaisir

des joueurs.



Tout commence par un logo, SNK. Et puis la page de présentation arrive. Et enfin, le jeu commence. On se demande, comme à chaque adaptation de jeu SNK, si les bruitages ne vont pas avoir disparu mystérieusement. Et bien non, cette fois les joueurs peuvent être rassurés car le jeu propose bien l'intégralité des sons et musiques qui étaient présents sur la Neo-Geo, et ce grâce à une option toute bête (mais il fallait y penser) qui permet de régler indépendamment les systèmes sonores des bruitages et de la musique. Le joueur aura ici le choix entre jouer avec ou sans les bruitages même si la qualité n'est pas toujours au top. La Saturn possède ses limites ! Pour le reste, le jeu est techniquement égal à l'épisode précédent à savoir une animation excellente, des graphismes aussi fins que la version Neo et surtout des temps de chargement suffisamment courts pour ne pas trop gêner le joueur, même en mode combat par équipe.



Qui semble légèrement épuisé par son service militaire et se transforme en bébé ouvrier.



29 personnages et des milliers de combinaisons

Après avoir choisi parmi les 29 persos, le joueur pourra s'entraîner dans un mode où la console affichera, sur les côtés de l'écran, les manipulations effectuées afin de découvrir les enchaînements les plus efficaces. Un mode entraînement utile, surtout lorsqu'on sait à quel point ce jeu est technique et permet d'élaborer nombre de stratégies complexes. Est-il aussi besoin de rappeler les nouveautés qu'offre cette version 97 à la série du genre ? On peut donc, comme dans la version Neo-Geo,

EDITEUR SNK

DISPO. EUROPE PAS PRÉVUE EN 98 !

8/10

choisir son mode de jeu, entre Extra et Advanced. Ce dernier vous donne le droit de jouer à la manière du 96, c'est-à-dire d'esquiver avec une roulade mais ne permet pas de se concentrer afin d'empiler sa jouée. Extra vous permet de jouer comme dans le 95, à savoir esquiver les attaques ennemies sur place et pouvoir vous concentrer à volonté pour déclencher les furies de chaque personnage. C'est du bon, du SNK jouable et propre, même si on commence à connaître. Les possesseurs des précédentes versions baisseront la note d'un point.

Greg



Blue Mary est une chapeaute agitée en déplacements inépuissables. C'est aussi le seul perso du jeu à effectuer des combis.



Genko est un ami de Kyo dont il est le fan.

Avez-vous encore des amis à défier ?

Chis est un personnage déchaîné qui se débrouille avec ses attaques.



Dans ce volet, une nouvelle fureur pour tout le monde fait son apparition, j'édite Kaphwan n'y joue avec cet enrichissement ultime directement tiré de Red Bull Speed.

es japonaises et US



**Clock
Tower
Ghost Head**

[illegible]

Grass



Denryū Iraira-Bo Returns

[illegible]

Keywords: *Self-esteem, self-esteem threat, self-esteem threat sensitivity, self-esteem threat sensitivity scale, self-esteem threat sensitivity scale-2*

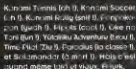


EDITEUR : SAURUS
SORTIE EUROPEENNE
QUAND TF1 SERA EN
MANQUE D'IDÉES...
COMPREHENSION DE LA
LANGUE : INUTILE



**Kenami
Antics Vol.3**

Les walls d'après le volume 3 de la série des vieux jeux hards qui est, en tout le dire, la raison de vivre de cette rubrique qui porte des soifs vite vus. Ceci dit, c'est comme d'habitude : je vous écris une ou deux lignes rigolotes (pour rire, hein), c'est bien parce que les vieux jeux n'ont plus ensuite la vie que les autres. Mais là, non, le simple respect des lettres envers les jeux de mon enfance. Vous récupérez donc sur cette rubrique la même qualité.



GPR4



EDITEUR : **KONAMI**
SORTIE EUROPEENNE :
BLU ! GLU ! BIP ! BLOU
COMPREHENSION DE LA
LANGUE : **INUTILE**



Even
The Lost
One



blen croire pour ses adhérents à l'âge de l'aventure avec un petit côté érotique sur FC, imado d'après son futur se lance dans la prostitution avec ce produit qui est en fait une salive éditée d'Eve Saint Emmer. On retrouve donc les personnages de ce jeu, mais plutôt en question, puisque cette fois vous êtes dans le peau de Kagato, une jeune fille stoiciquement victime d'un attentat. Tout à fait vous le souhaitez, vous pouvez aussi incarner le mystérieux super agent Snake qui se sert de l'impression de reconnaissance que vous éprouvez en retour. Pour être franc, le jeu est totalement linéaire, que le finir sans passer les 30 minutes est complètement injustifié. Mais quel intérêt alors d'acheter 45€ ? Eh bien, un jeu qui vous fait découvrir un tas d'énigmes même pour les plus dévot.

Greif



EDITEUR : HUMAIN
SORTIE EUROPEENNE
ARRIVÉ À UN PIED
DANS LES TOILETTE
COMPRÉHENSION DE LA
ANGLAIS RECOMMANDÉE



EDITEUR : IMADRID
SOCIÉTÉ EUROPÉENNE
OVER THE LOST DATE...
COMPREHENSION DE LA
LANGUE : RECOMMANDÉ



Toutes les sorties du mois au crible



C'est Noël au mois de mai ! Gran Turismo, Resident Evil 2, Forsaken, Yoshi's Story, Panzer Dragoon Saga... pas de jaloux toutes les machines sont à la fête même si c'est encore et toujours la PlayStation qui domine assez largement l'actualité avec notamment deux titres d'ores et déjà considérés par les membres de la rédaction comme des mythes vidéo-ludiques en puissance ! Une déferlante de jeux incontournables donc, qui devrait en toute logique porter un coup fatal à votre porte monnaie !

Coupe du Monde 98 (N64).....	98
Forsaken (PlayStation).....	112
Gran Turismo (PlayStation).....	90
House of Dead (Saturn).....	120
Lucky Luke (PlayStation).....	126
Nystical Ninja (N 64).....	124
Panzer Dragoon Saga (Saturn).....	116
Pro Foot Contest (PlayStation).....	130
Resident Evil 2 (PlayStation).....	106
Riven (PlayStation).....	128
Yoshi's Story (N 64).....	102

Une vue supplémentaire

Il existe trois vues jouables, soit une de plus que la version japonaise !

La plus "élevée" demeure la vue subjective, celle à l'intérieur de la voiture. Sans oublier la vue arrière, bien sûr... Admirez au passage la superbe modélisation des véhicules ! Dire qu'il y en a près de 200 en tout !



Inutile de vous dire que les pour-pours entre voitures GT supérieures sont les plus intenses à vivre !

Sur le ralenti, on peut voir depuis n'importe quelle voiture en course ou depuis la caméra réalisateur



Quelques voitures

Voici les voitures neuves à acheter. Si elles sont trop chères pour vous, revendez des voitures gagnées ou bien allez voir du côté de l'okaze. Comme Japad Achats.

DISPONIBLE 0

MR Civic 1.6i 211 000 000	MR Civic 1.6i 211 000 000
MR Civic 1.6i 211 000 000	MR Civic 1.6i 211 000 000
MR Civic 1.6i 211 000 000	MR Civic 1.6i 211 000 000

VOITURE NEUVE

ILE 0

180SX TypeX 2 498 000	R33 Skyline GT32st Type M 2 818 000
180SX TypeS 1 940 000	Fairlady Z Version 5 2pieces 3 050 000
S14 Silvia K's 2 395 000	Fairlady Z Version 5 2+2 3 250 000
Primera 2.0T 2 402 000	

DISPONIBLE 0

Starlet Gransha V 1 430 000	Corona Exive 200GT 2 229 000
Corolla Levin BZG 1 690 000	MR2 G-Limited 2 360 000
Sprinter Turbo BZG 1 690 000	MR2 GT-S 2 715 000
Celica SS-II 2 136 000	Chaser Tourer V 2 790 000

Domage qu'il n'y ait aucune voiture européenne supplémentaire...



Le mode Arcade

Sur le menu principal, vous avez le choix entre visionner des "replay" inclus dans le jeu, lancer directement les sauvegardes de vos meilleures actions, ou dans le mode arcade et jouer au très éprouvant mais passionnant Gran Turismo. Dans le mode Arcade, une série de voitures classées par catégorie de puissance vous attend. Une fois que vous en aurez fini avec chacune d'elles, quatre nouvelles pistes s'offriront à vous ainsi que trois nouvelles classes. Après cela, vous aurez encore droit à une belle surprise, puisqu'il s'agit d'une course en haute résolution !



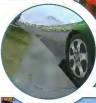
Ça ne se voit peut-être pas, mais le jeu tourne ici en 50 images/s. et en haute rés. SVP !



Gran Turismo . Gran Turismo . Gran Turismo .

Replay !

Le mode ralenti est proprement hallucinant. Il constitue certainement la prouesse de ce jeu.



Course de déb !

Vos débuts dans GT sont pour le moins misérables. Vous n'avez pas le sou en poche et devez vous contenter d'une modeste auto. Les premières courses seront rudes.



Vendez, achetez !

Oui, vous pouvez faire de l'Achat-Vente entre différentes cartes mémoire ! Si vous avez peur pour customiser votre voiture, eh bien le petit copain va devoir risquer ferme pour l'avoir ! Vous pouvez également changer vos voitures et vous affronter en mode 2 jours.





**GT est
nettement
plus rapide
que son
homologue
nippon**

Les courses



Entre les courses normales, le reverse, les tronçons, les spécial événements, etc., il y a plus de 25 plates en tout ! Vous avez dit énorme ?



Les musiques du jeu

Voici les groupes qui nous font entendre des choses pour nos oreilles :
Rennie Street Preachers (prix par les Chemical Brothers), Ash, Gorbache, Dubstar, Feeder et Cubanate.



Les nouveautés de la version Pal

Attention, toutes les améliorations et/ou ajouts ci-après, ne sont pas forcément tous vérifiables à l'heure actuelle. Ce sont, en effet, des prévisions faites par Sony. Oubliez que les programmeurs vont jusqu'au bout de leur pensée...

- Version 25 % plus rapide que le jeu japonais.
- De nouveaux points de saut ont été introduits sur les circuits Tria Mountain et Deep Forest.
- Deux nouvelles vues : une de dessus (NDUR pas vue li) et une vue extérieure.
- Les voitures européennes seront disponibles en mode Arcade.
- Une nouvelle voiture : la Corvette Stingray 1997.
- Nouveaux talents pour la TVR Griffith.
- Une meilleure tenue de route pour toutes les TVR.
- Mode fantôme configuré on/off.

Intéressé de trop bavarder sur ces superbes purs-sang, il vous faudra passer du temps avant de les acquiescer toutes. Foncez !



TEST MECANIQUE

Ce test permet d'évaluer la performance de votre véhicule. Ce test est gratuit.



Test 0-400



Test 0-1000



Test grande vitesse

Pour tester votre engin, rien de tel que les espaces libres, 400 m, 1000 m ou bien ovale ? Votre préférence ?



Plus d'une
centaine d'heures
de jeu
en perspective !

Modèles spéciaux

Ne rêvez pas trop ! Pour avoir ces petits bijoux, vous devrez déboursier pas moins de 500 000 francs. Rien que ça. Il va falloir en gagner des courses, moi j'ai dit.



YOTA MODELE SPECIAL / INFORMATIONS



PRIC: 500,000

TYPE FR

GT-R

1700cc



AXDA MODELE SPECIAL / INFORMATIONS



PRIC: 500,000

TYPE FR

GT-R

1700cc



MONSTER MODELE SPECIAL / INFORMATIONS



PRIC: 500,000

TYPE FR

GT-R

1700cc





Les permis



Pour pouvoir accéder ne serait-ce qu'aux courses de base, il vous faudra absolument passer les 24 épreuves des 3 permis (7 pour chaque, plus l'examen final). Si vous êtes très fort, ou si vous n'avez pas dormi ces trois dernières semaines, peut-être arriverez-vous à obtenir toutes les coupes en or. Auquel cas, vous allez gagner des voitures exclusives. Il faudra parfois accélérer et s'amarrer pile dans la zone bleue ou bien, le plus souvent, négocier des virages et des chicanes perverses.



Permis/B-1

Examen de conduite

Démarrage et freinage 1



- Ralenti
- Rejouer
- Session d'essai 1
- Démarrage et freinage 1
- Enregistrer le ralenti...
- Records...
- Quitter



ERMIS

PERMIS B



PERMIS

Epreuves pour l'obtention du permis B

- 1 Démarrage et freinage 1
- 2 Démarrage et freinage 2
- 3 Haies de la tenue de virage 1
- 4 Haies de la tenue de virage 2
- 5 Haies de la tenue de virage 3
- 6 Multitude de virages successifs 1
- 7 Multitude de virages successifs 2
- 8 Examen pour le permis B

Changement de pièces

CIVIC 3.0	
SUSPENSION	
Traie de roues	Normal
Rit de freinage	Normal
Répart. freinage	Normal
Rit compression	Normal
Stabilisateur abs	Normal
Stabilisateur air	Normal

Pass

Bien sûr, la customisation d'un véhicule s'avère plus intéressante en performances qu'une GT à 50 places. Mais, il faut un peu plus de patience.

Des
groupes de
zik
célestes,
un
produit
entièrement
traduit
en
français
et un jeu
d'enfer !



© Sony CE



La manette analogique vibrante officielle de Sony sortira enfin en France ! Quasiment en même temps que le jeu, le 15 mai prochain. Son prix ? 250 F environ ! Cool !

1 860 000 GT vendus !

C'est le chiffre que Sony CE France aimerait atteindre pour son jeu de l'année. Non, je plaisante. C'est bien le nombre de Gran Turismo vendus, mais au Japon, depuis sa sortie le 23 décembre 1997 soit, en à peine 4 mois ! Incroyable comme dirait quelqu'un.

Quelques voitures à gagner

Les trois voitures que le jeu met à votre disposition, après avoir réussi tous les permis en OR, les voici. Il s'agit des :

- Concept Car Chrysler
- Toyota TRD 3000 GT
- Nissan R350 400 R



Concept Car Chrysler



Toyota TRD 3000 GT



Nissan R350 400 R



Selon les parties du circuit, les caméras changent d'angle. Le résultat est toujours excellent !



Des modes

replay et une intro à faire

pâlier un

programmeur

de

Squaresoft



Concours Sony

Comme pour Porsche Challenge, Sony France organisera très bientôt un concours sur GT. Et comme pour le jeu de Sony Europe, il n'y aura pas que des barres chocolatées à gagner. Si vous voyez ce que je veux dire... Alors, à votre place, confortablement installé, je me baignerais le popotin pour faire peler les temps. Car si je vous disais qu'il y a deux voitures à gagner, vous me croiriez ? En bien, vous auriez raison ! Tout d'abord la Honda MX 5, que vous pourriez acquérir en gratiant un carton distribué bientôt par Sony. Et puis, merveille des merveilles, la Dodge Viper ! Comme pour Porsche, seuls les meilleurs scores envoyés sur Memory Card seront sélectionnés, puis suivra la grande finale au Salon de l'Automobile en octobre. Mais nous en reparlerons...



NOTES



technique

C'est ultra rapide, ultra fluide et certains circuits sont même en haute résolution !

esthétique

Voitures sublimes et tracés superbes. Gran Turismo est ce qui se fait de plus réussi dans le genre.

animation

Beaucoup plus rapide que la version japonaise, même les maigres ralentissements ont disparu.

maniabilité

Avec la manette analogique, les trajectoires sont encore plus précises.

sons

Des musiques de groupes célèbres, des sons de moteurs aussi variés et réalistes qu'il y a de voitures.

durée de vie

2 ou 3 semaines ne seront pas de trop pour vous faire les dents. Ensuite, vous pourrez commencer à jouer.

plus

Des tonnes d'options, de musiques, etc. Des modes "replay" époustouflants.

moins

Il est 4h du mat. Je n'ai pas fini le test. Y'a pas de nouvelles voitures !!

Intérêt 10/10

T

Tout a été dit sur Gran Turismo. Pour ne pas mourir idiot, vous devez vous pencher ou moins une cinquantaine d'heures sur ce jeu qui est l'un des plus réussis de ces dix dernières années. Car, la

version européenne n'est pas seulement plus rapide, elle est aussi plus jouable ! Et ça, c'est très fort !

G

Moi qui suis une véritable fêiche aux jeux de conduite, j'adore GT. Prise en main immédiate, maniabilité incroyable, sensations extraordinaires. Techniquement ça tue, les attitudes des bagnoles sont par

faillies. Ajoutez à cela le mode "quête" où on peut obtenir son permis et surtout échanger ses bagnoles avec celles d'un pote via la Memory. Voilà le soft qui peut se targuer d'être le FFVII des jeux de bagnoles !

Enlève tes moufles !

Si le gardien capte sans aucune difficulté les ballons aériennes, parade de façon très spectaculaire et sort intelligemment de ses cages, il faut reconnaître qu'il a quand même un léger problème avec les tirs à ras de terre ! Le ballon lui passe un peu trop souvent entre les jambes. Snif, snif, vous ne sentez pas, il y a comme un parfum de bug dans l'air.



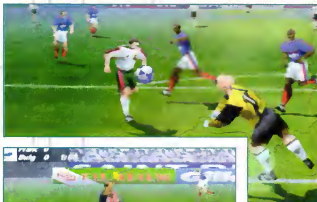
Un Ronaldo en accélération dans la surface de réparation, ce n'est jamais très bon pour le gardien.



World Cup
First Round - Groupings

Group A	Croatia	Group E	Paraguay
USA	South Africa	Iran	Chile
Denmark	Chile	Scotland	Belgium
Nigeria	Canada	Austria	Romania
Australia	Group F	Saudi Arabia	Brazil
Morocco	Italy	Netherlands	Norway
Group C	Colombia	Group G	France
Japan	Greece	Group H	Argentina
Spain	Mexico	Russia	Cameroon
Group D	Tunisia	France	

En mode Coupe du Monde, les résultats des matchs gérés par la console sont cohérents.



Dans cette version, l'arbitre est moins indulgent et n'hésitera pas à vous coller un carton jaune en cas de tackle agressif.

Après avoir tiré, il est possible de mettre un peu d'effet grâce au 3D stick. C'est assez efficace.

Forces et faiblesses

Pour

- Plus jouable que FIFA 96.
- 56 équipes internationales dont 16 formations historiques.
- Tous les joueurs et l'environnement de la Coupe du Monde.
- Une motion capture exceptionnelle.
- Une ambiance plus vivante.
- L'intelligence artificielle.
- Les options de management.

Contre

- Pas d'équipes de club.
- Un scrolling hyper saccadé.
- Des tirs un peu mous.
- Des accélérations peu convaincantes.
- Une inertie encore trop prononcée.
- Des effets météo basés.
- Un habillage un peu pauvre.



**Une simulation
complexe mais
des défauts
techniques
agaçants**

Une ambiance renforcée



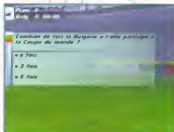
Les feintes de corps sont un peu plus faciles à placer dans cette nouvelle version.

Le stade est beaucoup plus vivant qu'auparavant. On voit les joueurs s'échauffer, exprimer leur joie de diverses manières ou encore consoler le gardien qui vient de se faire jolir. Vous avez même droit aux hymnes nationaux en début de match et à une petite cérémonie de clôture si vous remportez la Coupe du Monde. Cool.



La même chose siou plaît !

Ceux qui possèdent déjà FIFA 98 retrouveront, à quelques détails près, les mêmes options de management. Stratégies, formations, marquages défensifs, choix du niveau d'agressivité, choix des tireurs... Rien de véritablement révolutionnaire certes, néanmoins, les tacticiens du ballon rond sauront apprécier ce large éventail de choix.



A la mi-temps, vous pourrez jouer à question pour un champion !



Le système de coup franc reste échange. Il est toujours possible de doser l'effet ou d'opter pour plusieurs solutions de passe.



NOTES



technique

Le scrolling est toujours aussi sacré. L'ik et la motion capture ont été améliorées. Peut mieux faire.

esthétique

Un effet de flou encore trop prononcé mais une modélisation parfaite des joueurs et des stades.

animation

Cette note sanctionne le scrolling parkinsonien. La motion capture est elle époustouflante de naturel.

maniabilité

Ouf, c'est un petit peu plus maniable que FIFA 96 malgré une inertie encore trop prononcée.

sons

Une ambiance sonore réaliste et dynamique. Le commentateur n'annonce toujours pas le nom des joueurs.

durée de vie

56 équipes, des options complètes et un jeu technique. Vous qui devriez satisfaire les pros du ballon virtuel.

plus

La motion capture. Une ik de haut niveau.

moins

Argh ! Le scrolling sacré. L'inertie des commandes.

Intérêt

7/10

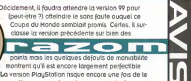
Coupe du Monde 98 est une bonne simulation de foot. Le jeu est complet, plutôt spectaculaire, dispose d'une ik très convaincante mais souffre de petits défauts techniques qui, en s'accumulent,

frissent par pendaison le gameplay. Même si ce n'est pas dramatique, ça empêche Electronic Arts d'accéder à la consécration sur la machine de Nintendo. Rendez-vous en 99 !

Décidément, il faudra attendre la version 99 pour (peu-être ?) atteindre le sans faute auquel ce Coupe du Monde semblait promettre. Certes, il surclasse la version précédente sur bien des

points, mais les quelques défauts de maniabilité mentionnés ci-dessus restent encore largement perfectibles. La version PlayStation risque encore une fois de le devancer. Heureusement, on s'amuse quand même.

AVIS



AVIS

Le petit dragon au groin proéminent de chez Nintendo fait une entrée remarquée. Un soft parfaitement réalisé, trognon à souhait mais académique.

NINTENDO 64

A

Les graphismes sont d'un niveau à la moindre gêne, mais les images n'ont rien de ce type (du genre "Mouton japonais" ou "coquilles" sous la loupe) qui se trouvent dans les autres jeux de la série. Les images sont de qualité, mais elles ne sont pas très originales.

Yoshi's Story est un jeu de plateforme. Le jeu se joue sur une console Nintendo 64. Le jeu est très facile à jouer, mais il est très amusant. Le jeu est très amusant, mais il est très facile à jouer. Le jeu est très amusant, mais il est très facile à jouer. Le jeu est très amusant, mais il est très facile à jouer.



Le jeu est très amusant, mais il est très facile à jouer. Le jeu est très amusant, mais il est très facile à jouer. Le jeu est très amusant, mais il est très facile à jouer. Le jeu est très amusant, mais il est très facile à jouer. Le jeu est très amusant, mais il est très facile à jouer.



Ces cubes renferment des œufs qui vous servent de projectiles contre vos adversaires.

Yoshi's Story

fiche technique

GENRE	PLATE-FORME
NB DE JOUEURS	1
NIVEAU DE DIFF.	AUCUN
DIFFICULTÉ	MOYENNE
NB DE NIVEAU	24
CONTINUE	5
SPECIAL	COMPATIBLE AVEC LE NINTENDO 64
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE

Il existe des épreuves qui vous récompenseront de précieux bonus en cas de réussite. A vous de les découvrir !





Des graphismes 2D somptueux et une réalisation irréprochable. On reconnaît la pitite de Miyamoto.

Les règles du jeu

Passer d'un monde à l'autre ? Facile. Il vous suffit de collecter 30 fruits. En jouant de cette manière, vous pourriez finir le jeu très

rapidement mais vous risquez de passer à côté de pas mal de choses. Il faut savoir que chaque zone se divise en 4 secteurs, comme le premier niveau en fait. Afin de faire apparaître les secteurs 2, 3 et 4 des niveaux suivants, il n'y a pas 36 solutions, vous devez impérativement dénicher à chaque fois un gros cœur rouge. C'est loin d'être évident surtout à partir du troisième monde ; les niveaux devenant particulièrement vides, il vous faudra en explorer les moindres recoins. Enfin, chaque étage complété sera sauvegardé automatiquement par la machine dans le mode Challenge. Libre à vous ensuite d'y faire un tour et de flatter votre ego en établissant un super record.



Un jeu de plates-formes classique mais efficace



Quand vous voyez ce dé-bord, c'est qu'un passage secret se trouve dans les parages.



Even si ce dragon écharbur de feu est un jeu d'enfant. Finalement, Mais bon, c'est vrai que je suis assez surpris.

Petites frappes !



Dans Yoshi's Story, il y a autant de Boes qu'il y a de mondes, soit 6, si vous avez bien suivi. Dans la grande tradition des jeux de plates-formes, ces derniers possèdent tous un ton d'Achille et utilisent des techniques bien fouées pour se préserver de vos attaques. En règle générale, une fois leur point faible découvert, trois ou quatre coups bien placés suffiront à avoir raison d'eux. Tss, tss easy surtout avec les indices !



Dans certains niveaux, vous aurez la possibilité de vous métamorphoser en œuf supersonique pour atteindre les endroits normalement inaccessibles.



Vous avez déjà pitié d'un sucre d'orge ? Sauter sur sa tête pour aller vers le haut ou sur sa queue pour aller vers le bas !





**Un soft mignon
tout plein
qui devrait plaire
malgré son manque
d'innovation**

Original ? Et alors !

Surfer sur une feuille, utiliser un parapluie pour planer, voyager à dos de dragon ou diriger une plate-forme à hélice... C'est vrai, Yoshi exploite tous les poncifs du genre sans véritablement faire preuve d'originalité. Mais le jeu est attachant. Le style graphique vraiment recherché, le gros nez de Yoshi et ses adorables mimiques y sont certainement pour quelque chose mais c'est incontestablement la qualité du gameplay qui fait, une fois de plus, la différence avec les autres productions. N'oubliez pas qu'aux commandes, il y a quand même Miyamoto...



NOTES



technique

De la 2D certes mais quelle définition ! De beaux effets de transparence et de déformation

esthétique

Un design mignon tout plein, un univers très coloré et une 2D qui ne manque pas de relief

animation

La vitesse de jeu est un peu plus lente que celle de la version japonaise. Des attitudes très cartoon

maniabilité

C'est un jeu Nintendo, la bêtise répond donc au doigt et à l'œil ! Commandes instinctives

sons

Une ambiance sonore super drôle et des musiques d'une qualité exceptionnelle pour une cartouche

durée de vie

24 niveaux bien construits mais une action assez répétitive qui pourra lasser les moins persévérants

plus

Un univers tout mini
Techniquement réussi

moins

Une action peu variée,
Rien de révolutionnaire

Intérêt 7/10

AVIS

Willow

Classique mais efficace. Voilà qui définit à merveille ce titre de Nintendo. Peu de surprises en définitive mais une action soutenue, une ambiance rigolote, des niveaux assez nom-

breux et une réalisation à la hauteur des 64 bits de la machine. On s'amuse et c'est là le principal. Un soft à posséder pour peu qu'on soit un fan de plates-formes.

G

Le malheur, avec Nintendo, c'est qu'ils font PLEIN de jeux à l'esprit super enfantin, au détriment d'autres merveilles minoritaires comme GoldenEye 007. Alors, bien sûr, Yoshi est super mignon, il pousse des tas

de cris idiots qui ravivent votre petite amie. Mais pour qui est ce jeu ? Pour elle à qui l'aspect mignon plait beaucoup ? Ou pour vous, seul capable de relever pour elle le défi de la difficulté trop élevée ? (NDLR : Gros Macho)

AVIS

Présentation des personnages et mise en place de l'intrigue



Dès l'intro le scénario de Resident Evil apparaît clairement. On y découvre que la ville de Raccoon City a été ravagée par un virus, et que la quasi totalité des habitants a été transformée en zombies. Débarquent dans cet enfer Leon Kennedy et Claire Redfield, sœur du célèbre Chris (c'est un prénom de héros ça, on n'y peut rien). Une subtilité de scénario sépare nos deux protagonistes dès le début de l'aventure, leur réservant à chacun un CD. En jouant avec ces deux personnages, vous allez découvrir les mystères qui se cachent derrière cette épidémie : la mise au point du G-Virus par William Birkin, les intérêts d'Umbrella dans l'affaire, les implications du shérif Birkin, la transformation subie par l'ado William qui s'est injecté son propre virus, la façon dont meurt Annette, sa femme, ou encore Sherry, leur petite fille de douze ans... Les fils de l'intrigue se déroulent toujours un peu plus et vous permettent de vivre l'aventure d'une façon encore plus intense. Vous finissez vraiment par vous sentir impliqué à 100 %.



Les corbeaux ne supportent pas qu'on emprunte leur couloir. Et ils vous le font savoir.

Méfiez-vous des bestioles que crache ce boss. Quand elles s'accrochent à vous, bougez votre paddle dans tous les sens : le croix de direction hein, pas le pad en lui-même - pour vous en débarrasser.

Un jeu d'ambiance ou le maître mot est terreur

L'art de l'esquive : primordial

À tous ceux qui pensent que RE2 est un jeu bournin ou il suffit de savoir appuyer sur la détente d'une gâchette, je réponds : "Inimiste". En effet, vous allez rapidement vous rendre compte qu'il y a pas mal de petites techniques à mettre au point, en tout cas si vous essayez de terminer le jeu en rang A ou B. Je m'explique. Lorsque vous terminez RE2, un écran affiche le temps que vous avez mis et vous donne un "rank". (A c'est parfait, B c'est très bien, C ça l'est moins, etc.). Le truc, c'est que pour avoir droit à un rang élevé, il faut terminer le jeu dans les 3 heures (rank B) ou dans les 2h30 (rank A) en évitant d'utiliser les spray, les armes trop puissantes et en limitant le nombre de sauvegardes. C'est assez sauvage, c'est vrai, mais c'est comme ça. Ainsi, si vous voulez faire comme ce jeu que je connais et qui l'a terminé avec le flingue de base sans sauvegarder (j'ai des copains un peu déchaînés), vous avez intérêt à mettre au point votre système d'esquives. Dites-vous bien une chose : il est inutile de buter tous les monstres qui se trouvent dans le jeu. Il n'y a pas de score à la clé, ils sont juste là pour vous bloquer le passage. Apprenez simplement à les éviter. Évaluez les distances, échappez-leur selon un angle de 90° et laissez-les happer le vide. Ce n'est pas pour rien que, dès le début du jeu, les zombies sont disposés de façon à ce que vous appreniez à slalomer entre eux. Lorsqu'il y a décidément trop de monde, éclatez un ou deux streams et foncez. Nettoyez seulement les endroits où vous êtes condamné à revenir souvent.

"N'insiste pas mec, t'as aucune chance avec moi."





Histoire de changer de peau

Il est possible de récupérer de nouveaux vêtements et de nouvelles armes, et cela assez rapidement. Pour ce faire, commencez le jeu sans ramasser un seul objet (aucune munition donc). Si vous respectez cela, vous découvrez un zombi habillé d'une veste jaune dans l'allée en contrebas. Juste avant l'entrée du commissariat. Une fois que vous le voyez, c'est bon, vous pouvez ramasser de nouveau tout ce que vous voulez. Récupérez alors des munitions (le plus pratique c'est d'aller prendre celles qui se trouvent près de la machine à écrire, dans le hall central du commissariat) et vous retrouvez voir "yellow zombie". Là, vous vous apercevrez que le bougre est assez résistant. Si vous le jouez gros bouton (compensez si vous tirez vos balles de loin et sans interruptions), vous allez devoir vider au moins deux charges. Une autre technique prévaut. Vous attendez que le zombi soit proche de vous, vous tirez une balle, attendez un peu (c'est important), en tirez une autre, vous reculez juste ce qu'il faut pour qu'il ne vous attrape pas et ainsi de suite. Balancer des bastos à la queue leu leu représente un trop grand gâchis. En utilisant cette méthode, vous devriez avoir besoin d'un maximum de 17 balles pour le descendre. Ceci fait, récupérez la clé spéciale qu'il avait sur lui et rendez-vous dans la chambre n°10, là où vous pouvez développer des photos (section nord-ouest, au "first floor" du commissariat). Ouvrez l'armoire et là miracle, vous avez de nouvelles fringues à disposition. Deux tenues différentes pour Leon (en plus il tient son flingue d'une main maintenant), et un ensemble plus une nouvelle arme pour Claire. Classieux, non ?

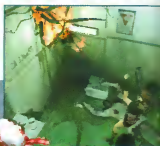
Crit le sheriff Irons, représentant de ses propres intérêts avant ceux de la loi.



N'hésitez pas à fouiller les cadavres. Vous ferez quelques découvertes intéressantes.



Plus un zombi est grand... plus il tombe de haut !



**Si le stress
ne vous
tue pas,
quelque
chose
d'autre le
fera...**



La pauvre Sherry en voit de toutes les couleurs elle affronte chiens et zombies sans arme, se fait contaminer, ses parents meurent... Heureusement que Claire est là.



du comptoir étant super dead, il ne bloque plus le passage

En laissant un zombi s'approcher de vous et en reculant avec le bon timing, il arrive que ce dernier vous tombe dans les jambes. Cela peut parfois être une bonne chose car vous lui éclatez alors la tête sans qu'il puisse rien faire. Évidemment, vous encassez quelques dommages... À noter que quatre balles tirées consécutivement sur un zombi le font automatiquement tomber



Pour toucher les chiens, il faut tirer normalement, à l'horizontale, même si on a l'impression que les balles vont passer au-dessus d'eux. Attendez qu'ils vous sautent dessus est plus efficace mais aussi plus dangereux



rieure du corps continuant à vous attaquer en rampant par terre

Petits conseils comme ça, en passant...

Dans la boutique du marchand d'armes, récupérez les munitions puis, lorsque les zombies attaquent, sortez par la porte du fond. Revenez immédiatement. Les morts vivants sont disposés un peu partout dans la pièce. Butez celui à droite, démolissez le comptoir, puis ressortez. Entrez de nouveau et allez récupérer l'homme sur le corps du marchand. En speedant et en esquivant consciencieusement les zombies restants, vous pourrez ressortir de la pièce sans problème. Le zombi



Des morts vivants qui se déplacent en groupe, à la queue leu leu ou les uns juste à côté des autres, n'attendent qu'une chose : qu'on les pousse. Il peut parfois être profitable de se faire attraper par le premier zombi car en se dégageant, votre perso le bouscule et ceux qui suivent tombent comme des dominos. Une technique à utiliser lorsqu'on se trouve à court de munitions.



Pour utiliser le fusil à pompe, attendez que les zombies soient regroupés. C'est une arme extrêmement efficace à bout portant et vous pouvez faire trois ou quatre cartons d'un coup. Attention toutefois, car il arrive que ceux touchés soient coupés en deux, la partie supérieure du corps continuant à vous attaquer en rampant par terre



En terminant le scénario de base de Claire, vous ouvrez le scénario secondaire de Leon. Et vice-versa.

Réticences et précisions

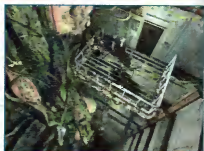
RE2 est une bombe, c'est vrai, mais la perfection n'existe pas et on est en droit de préciser certaines petites choses. Première constatation : l'effet de surprise est passé, et ce nouvel épisode ne fait plus aussi peur que le premier opus. Évidemment, il faut avoir beaucoup joué à Resident 1 pour s'en apercevoir. Les petits nouveaux feront donc, fort logiquement, encore pipi dans leur culotte. Ici, la quantité astronomique d'ennemis nuit presque à l'angoisse qu'on peut éprouver à l'idée de les rencontrer. Dans le Resident original, je me rappelle être resté immobile en entendant le bruit des griffes des chiens sur le sol, je me souviens du froid qui m'est entré dans l'estomac lorsque j'ai aperçu pour la première fois les originaux géantes... Dans RE2, c'est plus du "Bon, de toute façon il va y avoir du danger, donc on fonce, on blaste et après on voit ce qui reste". Notons également que les musiques semblent être un chouïa moins stressantes que dans le premier opus. Autre point à signaler : le principe de multi-scénarii. Le système d'aventures parallèles est une bonne chose, mais on est en droit de se demander si un jeu plus long (qui tiendrait sur les deux CDs, plus d'effets et qu'on n'aurait pas besoin de recommencer trente-six fois n'aurait pas été un choix plus judicieux. Finaisons enfin avec le côté "générations spontanées" des monstres. Vous nettoyez un endroit, en toute logique les monstres ne peuvent y revenir, et néanmoins vous en trouvez à nouveau un peu plus tard. C'est un peu l'effet de surprise contre le réalisme... Des réticences sans grande incidence, donc, qui ne remettent en aucun cas en cause la qualité hors du commun du jeu.



"On joue à chat, dis ? C'est moi qui essaye de l'attraper..."

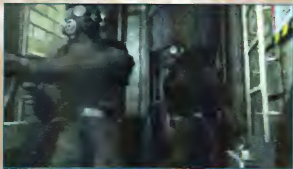


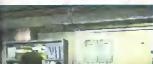
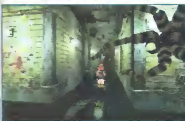
Quand les zombies font mumuse entre eux, le mieux c'est de ne pas les déranger.



Trop facile Resident 2 ?

Hunk est un des soldats d'Umbrella qui vient récupérer le G-Virus auprès de William Birkin, au milieu du jeu, pendant une cinématique. Pour jouer avec, il faut terminer les scénarii de Claire et Leon en obtenant à chaque fois un rank A. Sa mission - aller des égouts au deuxième étage du commissariat - se révèle franchement difficile. Si vous la menez à bien, dites-vous que vous avez rendu service à Umbrella, la société sans scrupules instigatrice de toutes ces expériences. Détenant le nouveau G-Virus, elle préparera sans doute d'autres surprises pour l'avenir (la suite, la suite...).

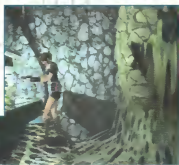




Claire recupère le journal de son frère. Petit moment de nostalgie.

Gros chiffres et gros sous

Depuis sa sortie au Japon, le 29 janvier, Resident Evil 2 s'est vendu à plus de trois millions d'exemplaires (environ deux millions au Japon et 1 million aux États-Unis). La promotion d'entrée qu'a mise en place Capcom pour ce titre-phare (quelques 30 millions de francs ont été dépensés en spots publicitaires, pubs magazines, etc.) a permis les précommandes d'environ 150 000 exemplaires et la vente effective de plus de 380 000 unités dès la première semaine de mise sur le marché du jeu, au Japon. Avec la sortie européenne de RE2, on peut supputer que le nombre de jeux vendus devient encore plus astronomique.



A l'intérieur du commissariat, il est normal de tomber sur des zombis-flics.



NOTES



technique

Comme dans le 1er épisode, les persos en 3D évoluent dans des décors fixes de toute beauté.

esthétique

L'ambiance fin du monde est formidablement retranscrite...

animation

Les persos ont un petit côté raide mais pas gênant. Certains monstres sont très bien animés.

maniabilité

Il faut savoir courir, viser, esquiver... Des commandes simples qui réclament sang-froid et précision.

sons

Musiques stressantes à souhait, grognements, bruits sourds... C'est trop bien d'avoir peur !

durée de vie

Le jeu est facile... sauf si on essaie d'obtenir un rang élevé pour jouer avec les persos cachés.

plus

L'ambiance et son côté gore sans concessions. Un jeu techniquement très abouti.

moins

Un peu facile dans l'ensemble. Voir encadré "références et précisions".

Intérêt **8/10**

AVIS



Resident Evil 2 fait partie de ces réalisations somptueuses vouées à un succès planétaire. S'essayer à un jeu pointu, c'est sacrifier quelques

dizaines d'heures de sa vie au plaisir ludique le plus absolu et n'être en fin de compte déçu que parce que le jeu a une fin. Un jeu mortel.



Peu de jeux peuvent rivaliser avec Resident Evil 2. Une fois encore la version française bénéficie d'un sous-titrage plutôt réussi. Toutefois on vient à bout

de cette suite trop facilement, sans doute Capcom a-t-il préféré faire un produit plus "grand public". Néanmoins, le tout reste génial !

AVIS



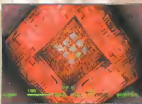
Vous croiserez d'autres chasseurs de primes à de nombreuses reprises, en approchant la fin des niveaux. Ils sont coriaces, et lâcheront des bonus type or ou cristaux.



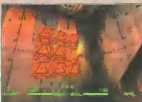
Forsaken annonce le renouveau des shoots en vue subjective

L'astuce

Dans ce niveau, vous serez confronté à une série de codes de couleur rouge, verte puis bleue.

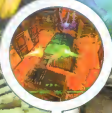
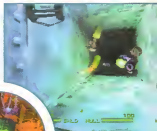


Cherchez les diagrammes à 9 cases plaqués au sol ou au plafond. Retenez la séquence d'allumage.



... et appliquez-la en tirant sur les touches correspondantes pour déverrouiller les accès.

Si vous collectez 10 lingots comme celui-ci, vous gagnez une vie supplémentaire.





Si vous desirez traverser cette barrière laser avant de la désactiver, veuillez être au max de votre vie



Une technique époustouflante, des niveaux varies, un challenge d'enfer

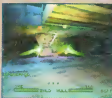


Les 16 persos du jeu ont des caractéristiques et un historique variable. Choisissez bien le votre, vous allez parcourir tous les niveaux avec lui.



L'artillerie du futur

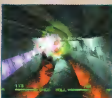
Rayons ou missiles, Forsaken met à votre disposition des armes très visuelles. En voici quelques exemples.



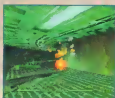
Golden Globe



Mug



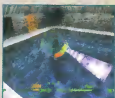
Scatter



Suss-gun



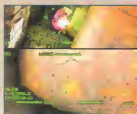
Mrfi



Solaris

A deux, c'est mieux

Le mode deux joueurs en écran split est assez particulier, en grande partie à cause du principe même de Forsaken. Les arènes fournissent de plateaux et de tunnels, et les différents points par métrables de ce mode le rendent fort intéressant. À condition toutefois que les deux joueurs sachent se repérer dans les dédales 3D.



Des créateurs sont cachés un peu partout dans le jeu. Si vous les retrouvez tous, vous pourrez vous en vanter !

Les turbulences à craindre à cet endroit peuvent vous faire perdre votre sens de l'orientation.

NOTES



technique

Fluide, lumineux et gorgé d'effets de particules, effets spéciaux et moteurs 3D sont quasi parfaits.

esthétique

Un peu trop disco parfois, mais des textures magnifiques. Les ennemis sont, eux, peu impressionnants.

animation

Moteur fluide, profondeur de champ parfaite, mais de rares saccades et en plus un léger manque de rapidité.

maniabilité

Vu l'univers 3D complétement libre et les possibilités des appareils, après une courte adaptation tout va bien.

sons

Les bruitages sont assez réussis, les musiques tapent un peu sur le système.

durée de vie

La complexité et l'étendue de chaque niveau vous obligera à y rester environ 30 min. Mode 2 joueurs possible.

plus

Une technique époustouflante, Mode 2 joueurs réussi, niveaux variés.

moins

Injouable pour certains car on finit à respirer aux "gros" joueurs.

Intérêt

8/10

AVIS

Rahan

Difficile, mais bien réglé, gigantesque mais passionnant, Forsaken est un chef-d'œuvre de technique. Un ensemble de dédales qui la libère.

Une totale de mouvements rend beaucoup plus insaisissable que dans les Doom-like traditionnels. Si vous vous sentez capable de vous y repérer et de garder votre repas, forcez !

Tsr

Si Forsaken n'avait pas cette petite tendance à rendre complètement malade le joueur le plus sain, sans doute serait-ce un pur chef-d'œuvre. Toutefois, il faut bien admettre que techniquement, le jeu est

impeccable, que les niveaux sont aussi longs que complexes et qu'il faut de nombreuses heures pour voir le bout du tunnel. Si l'on ne veut pas entre temps...

AVIS

Après FF VII et ses 3 CD, Sega réplique avec Panzer Dragoon Saga et ses 4 CD ! L'histoire d'amitié entre un jeune garçon et un dragon peut commencer...

SATURN

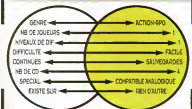
[illegible]

de chaque advertisement, ceux qui ont été choisis les candidats, afin de pouvoir atteindre tout le territoire suisse. Les autres sont classés en 4 catégories : «normaux», «très beaux», «très beaux photos» et «normaux». Les candidats sont classés en 4 catégories : «normaux», «très beaux», «très beaux photos» et «normaux». Les candidats sont classés en 4 catégories : «normaux», «très beaux», «très beaux photos» et «normaux».

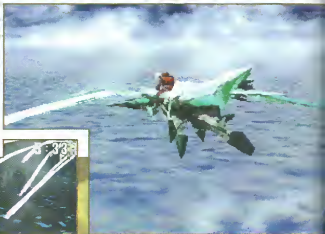


Panzer Dragoon Saga

fiche technique

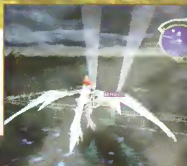


Lorsque le héros tire, c'est au pistolet, ce qui permet de viser. Le dragon, lui, envoie une salve de lasers au hasard sur plusieurs cibles.



Dragons

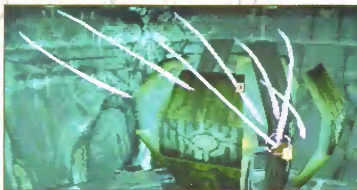
Grosse innovation dans ce jeu : il est possible de paramétrer votre dragon comme vous le souhaitez. Selon que vous en faites un magicien, un combattant, un dragon lourd ou un dragon léger, son apparence changera en temps réel grâce à un procédé de morphing fantastique. Je n'avais jamais rien vu d'aussi beau sur cette console.



Évitez de rester statique face à ce train-canon, car il peut effectuer des rotations et vous tirer dessus de n'importe où.



**A dos de dragon,
découvrez
un univers
merveilleux
et original**



Ce géant-tour est le moteur qui fournit le vaisseau de guerre ennemi en énergie.



Le complice du maître et du nouveau prêtre vous impliquent directement, puisque vous allez leur rendre de grands services malgré vous.



Le cinéma

4 CD : ça fait de la place pour mettre de belles scènes cinématiques qui font avancer l'histoire. Des moments très plaisants.



Occupez-vous bien de votre dragon et soyez gentil avec lui, cela resserrera vos liens affectifs.



Lorsque le symbole "weak" (en petit et rouge sur la photo) apparaît, c'est que vous avez trouvé le point faible de l'ennemi. Cartonnasse !

technique

Quelques bugs d'affichage, mais le jeu se trouve parmi les plus beaux sur Saturn.

esthétique

Un univers merveilleux au design audiovisuel mais original, pour les amateurs de Haebus.

animation

L'animation est très fluide, mais un peu lente.

manipabilité

Le dragon est un animal qui obéit bien, c'est le moins qu'on puisse dire.

sons

Musiques et bruitages sont fantastiques. Une bande sonore orchestrale d'excellente facture !

durée de vie

4 CD, c'est long. En fait pas tant que ça quand on y met un bon paquet de scènes cinématiques.

plus

Une réalisation excellente. Enfin un grand jeu d'aventure en France.

moins

Le jeu reste en anglais. Un style un peu décalé pour les joueurs novices.

Intérêt

7/10

AVIS

G

Lorsqu'on se dit fan de jeux de rôles et d'aventure, on ne peut que se réjouir de l'annonce d'un nouveau titre qui sort en version officielle. Ici, Sega n'a pas mis beaucoup de moyens.

dans sa traduction puisque tout reste en anglais. Cela rebulera certains, mais on sait depuis longtemps que les passeurs de Saturn sont des passionnés.

R

Bien loin d'être hors-jeu, Sega France continue de sortir les meilleurs titres sur Saturn. Axel se détache des autres jeux du genre, avec une ambiance hors-normes, un gameplay sans faille et un univers onirique prenant. Évidemment, le jeu n'est pas en anglais, mais c'est déjà plus accessible que le Jap ! À posséder en attendant Shining Force 3.

AVIS



BON DE RÉDUCTION DE 39 F*

sur l'achat du jeu **Resident Evil 2**
sur PlayStation

La remise de 39 F sera effectuée immédiatement dans tous les magasins ESPACE 3, GAME'S ou leurs services de vente par correspondance contre la présentation de ce bon.

* Offre valable jusqu'au 31/05/98 dans la limite des stocks disponibles

GAME'S

ESPACE 3

Joupad

N°75

Intérêt

8/10

LES BONS PLANS DE JOYPAD

ECONOMISEZ

Découpez le bon de votre choix (ou les 2) et présentez-le dans un magasin ESPACE 3/GAME'S ou envoyez-le à leurs services de vente par correspondance et bénéficiez d'une remise de 39 F sur l'achat de votre jeu préféré.

39F

soit le prix de votre magazine

GRÂCE À GAME'S

ESPACE 3



BON DE RÉDUCTION DE 39 F*

sur l'achat du jeu **Gran Turismo**
sur PlayStation

La remise de 39 F sera effectuée immédiatement dans tous les magasins ESPACE 3, GAME'S ou leurs services de vente par correspondance contre la présentation de ce bon.

* Offre valable jusqu'au 31/05/98 dans la limite des stocks disponibles

GAME'S

ESPACE 3

Joupad

N°75

Intérêt

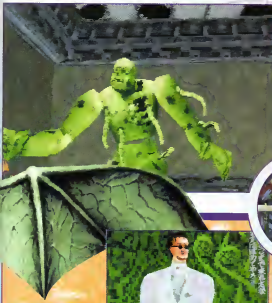
10/10

SATURN

En fte parle, pourquoi ty mens ?

House of Dead contre Virtua Cop 2

Le climat de terreur instauré par House of Dead est bien plus capotant que celui du très sobre Virtua Cop 2. Et puis House of Dead ne se termine pas aussi rapidement que son concurrent. Du coup, il remporte le titre de shoot le plus classe du monde !



Il faudra déssaler ce bon pour l'envoyer directement en Enfer !



Le plus humain de tous est... humain !

Galerie des monstres

Chaque boss possède un point faible sans lequel vous ne pourriez triompher. Voici une petite galerie de ce qui vous attend, pour vous mettre l'eau à la bouche...



Magician Type 0

C'est si bien inspirer, le vous laissez deviner son point faible.

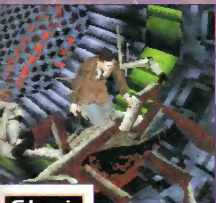


UNKNOWN



Quand il lit, vissez les yeux.





Allez, c'est bon maintenant, laissez-moi passer !

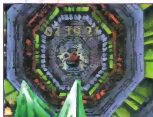


Et si

Resident Evil
se jouait au
Virtua Gun ?

Aime ton prochain
comme toi-même

Lorsque vous solvez
des énigmes,
ces derniers vous
récompenseront en
vous restaurant de la
vie ou en vous indi-
quant de nouveaux
passages. Quelle
bande de foyots !



Le Boss Mode
vous propose
d'établir un
record de
temps.

NOTES



technique

Si les animations sont correctes, la
définition de l'image est médiocre

12

esthétique

Les graphismes sont satisfaisants à
soulait. On est loin de la finesse de
Winter Heat

11

animation

Elle rappelle celle de Virtua Cop 2,
ce qui reste relativement très fluide
pour de la Saturn

15

maniabilité

Le Virtua Gun est très précis. Mais ou
poudre, c'est "mission impossible" !

18

sons

Le fond sonore d'épouvante colle bien
à l'ambiance du jeu

16

durée de vie

Le jeu ne te finit pas aussi facilement
qu'un Virtua Cop, son niveau de
difficulté étant très élevé

17

plus

Une ambiance digne des films d'horreur
C'est gore !

+

moins

Une définition en "tablette de chocolat".
Le plaisir de de tirer sur un écran 100 %

-

Intérêt

7/10

AVIS

K

Si comme moi, vous en avez marre d'ici, mar dans
ce genre de jeu le fic de base, vous jubilez
alors sans peine en entrant dans la peau
d'un chasseur de zombies via cet étonnant

Kendy

House of Dead qui brille plus par son fun que
par sa réflexion technique

G

Hop, un zombie, hop un malotru ! Difficile de différencier
ce soft de Virtua Cop sur le plan technique. Par
contre, au niveau de l'intérêt, c'est par son aspect
cinématographique qu'House of Dead s'impose

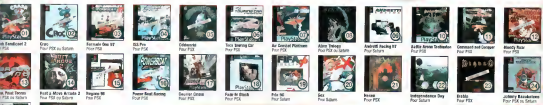
Grega

Zombies supérieurs en solopette qui écroulent dans
une mare de sang vert, voilà qui est des plus réjouissants.
Dommage que les graphismes soient aussi peu réussis

AVIS

Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème

**C'est le bon plan!
pour acheter tes jeux moins chers !**



JUSQU'à 5 JEUX 129 AU CHOIX

Et en plus... deux cadeaux de bienvenue !

1 K7 Vidéo des meilleurs jeux pour consoles **+ Un Range CD-Audio**
Si tu reçois dans les 8 jours.

Offre valable jusqu'au 31/12/98



Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimedia

Accès droit d'entrée, à catégorisation annuelle, au Catalogue de 123 pages couleur chaque trimestre. Des Jeux, des Infos, des nouveautés... Les CADEAUX, au cumul des Points Fidélité ! Les Jeux Exceptionnels constamment réactualisés : plusieurs milliers de titres présentés dans le Guide Catalogue. L'offre de la publication française + tous les "Best Sellers" Américains ! Les Garanties d'Économie : chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (10% à 15% sur le prix de vente au détail), permet droit à une Réduction supplémentaire sur un second Jeu. Les livraisons encore plus rapides (10 à 15 jours) par Colissimo, en commandant par téléphone, par Internet ou par Mail. 10 h / 24 h / 7 jours sur 7.

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retenir dès aujourd'hui à : CLUB EUROPÉEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59043 Croix Cedex

Voici le Bon D'Essai que tu choisis :

1	2	3
4	5	6

Atteints : Cartes de crédit complètes (carte) :

Pour nos jeux, je choisis une version :

☐ PC ☐ Saturn ☐ Super Nintendo ☐ 32 bits ☐ 16 bits

Un Cadeau-Surprise (à ton choix) :

☐ 1 K7 Vidéo ☐ 1 Range CD-Audio

Je m'engage à retourner ce bon d'essai complété et signé à : CLUB EUROPÉEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59043 Croix Cedex

Je m'engage à retourner ce bon d'essai complété et signé à : CLUB EUROPÉEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59043 Croix Cedex

**DISPONIBLES :
Tous les jeux pour
Playstation et Saturn**



Par Téléphone, 0-836-670-505
Par Minitel, 3615

Chirde ici

Signature obligatoire

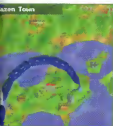
Par téléphone, par minitel ou par mail, nous t'envoierons par Colissimo, en commandant par téléphone, par Internet ou par Mail, 10 h / 24 h / 7 jours sur 7.

Signature obligatoire

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Saturn sont des marques commerciales de SEGA Corporation. Les autres marques mentionnées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Publication non contrôlée.



Voilà la carte du Japon, histoire de vous repérer un peu.



Le grappin de Goemon est une arme efficace pour tuer les ennemis sans s'en approcher.

NOTES



13

technique

Des animations un peu saccadées et des décors fouillis aux couleurs barbares.

14

esthétique

Les graphismes simples plairont aux enfants même s'ils peuvent parfois paraître un peu trop grossiers.

12

animation

Malheureusement saccadée par endroit. Les angles de vue ne sont pas très bien choisis.

15

maniabilité

Le personnage se manie bien, mais il n'est pas toujours facile de se repérer correctement.

17

sons

Musiques et bruitages sont sans reproches. On notera l'excellente chanson du robot.

11

durée de vie

Un soft qui malheureusement ne dépasse pas les 28 heures de jeu.

+

plus

L'univers dérivé de Goemon. Un principe de recherche rare dans les jeux officiels.

-

moins

Une réalisation pas très pimpante. Une durée de vie un peu légère.

Intérêt

6/10

AVIS



Touine bien ce soft, mais je ne sais pas pourquoi je trouve qu'il lui manque un petit quelque chose. J'aurais pu passer outre la réalisation technique s'il ne m'avait pas semblé un peu

trop... mou ? Le jeu est ultra rigoureux mais les rebondissements sont trop peu nombreux pour qu'il atteigne la perfection. Dommage.



Mythic Ninja est l'archétype du jeu moyen. Toutefois son univers super débile pourra amuser les jeunes joueurs. Encore faut-il qu'ils aient quelques notions d'anglais car le jeu est intégralement dans la

langue de Shakespeare ! Un soft pas vraiment passionnant qui ne vaut pas la série des Goemon sur Super Nintendo.

AVIS



Lucky Luke

EDITEUR

INFOGRAAMES

GENRE

PLATE-FORME

Mission accomplie pour Infogrames. Lucky Luke ne trahit ni la réputation ni l'esprit de la BD. Un jeu de plates-formes varié, attachant mais destiné aux plus jeunes d'entre vous.

PLAYSTATION

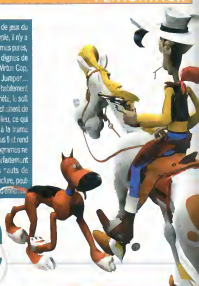
P

our le jeu, l'infographie de Lucky Luke n'est pas au premier plan. Le jeu est un jeu de plates-formes, et c'est ce qui compte. Le jeu est un jeu de plates-formes, et c'est ce qui compte.

Mais, en fait, le jeu est un jeu de plates-formes, et c'est ce qui compte. Le jeu est un jeu de plates-formes, et c'est ce qui compte. Le jeu est un jeu de plates-formes, et c'est ce qui compte.



Lors de la Lucky Luke, le jeu est un jeu de plates-formes, et c'est ce qui compte. Le jeu est un jeu de plates-formes, et c'est ce qui compte. Le jeu est un jeu de plates-formes, et c'est ce qui compte.



Lucky Luke

fiche technique



Le point fort de Lucky Luke : son jeu de plates-formes varié, attachant mais destiné aux plus jeunes d'entre vous.





Un jeu de
plates-formes
réussi mais
destiné
avant tout
aux 8-12 ans

Des niveaux bonus
pas banals

En plus des 14 niveaux de base, les plus talentueux pourront découvrir 3 subgames plutôt marants. Pour y accéder, il suffit de ramasser toutes les lettres "B" du niveau dans lequel vous vous trouvez et le tour est joué. Si votre dextérité ne vous fait pas défaut, vous aurez alors la possibilité d'arrondir vos fins de niveaux de manière significative ! Quand on sait qu'un password coûte 100\$, une vie 30 et que le nombre de pièces disséminées dans les tableaux est calculé au plus juste, mieux vaut essayer de relever le défi et se constituer un pécule salvateur !

NOTES



technique

Une bonne 3D, ces animations cartoon réussies et des effets de caméra bien pensés.

esthétique

Un rendu graphique proche de l'œuvre de Morris. Des couleurs pastel très agréables.

animation

Ça bouge comme un dessin animé. Normal, le responsable des animations vient de Disney.

maniabilité

Les déplacements et les sauts sont précis. Mais on ne peut pas trier en sautant, dommage...

sons

Les bruitages sont classiques, les musiques très "bluesy" sont un enchantement pour les ouïes.

durée de vie

14 niveaux assez longs, des phases de jeu variées mais sans difficultés à réserver aux jeunes.

plus

Fidèle à la BD.
La variété du gameplay.

moins

Très facile.
Peu d'ennuis.

Intérêt **7/10**

Lucky Luke est un excellent choix pour nos chères petites têtes blondes. Le gameplay est varié, les niveaux sont longs, la maniabilité

est au top et l'esprit de la BD a été fidèlement retranscrit. Bref, tous les éléments sont réunis pour qu'on s'amuse sans se lasser.

Morris avait réussi à se hisser, grâce à Lucky Luke, au sommet de la pyramide BDiesque. Infogrammes se devait donc de sortir un titre proche de l'esprit, de l'esthétisme et de l'ambiance folle de la BD.

Et c'est une réussite ! Beau, varié, drôle Lucky Luke pourrait bien susciter un engouement plus que mérité.

AVIS



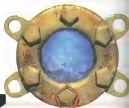
AVIS

Amateurs de tourisme zen et de belles cartes postales, Riven, la suite de Myst, s'adresse à vous. Un titre particulier, pour un public particulier.

PLAYSTATION

Riven,

The Sequel to Myst



Ce graffiti indique que la manette située en dessous actionne un pont.



fiche technique



Un chef-d'œuvre

pour certains, un sombre sommifère pour d'autres

Cette machine va vous apprendre à compter en Dni : le chiffre affiché correspond au nombre de descentes de marionnettes.



Gelin, le porc d'Abrus, est un malade prisonnier de son propre monde.



NOTES



technique

Le minimum requis : Des images fixes et des transitions animées lentes mais réussies.

esthétique

Sur ce point, Riven est probablement ce qui se fait de mieux. C'est magnifique.

animation

À part des monnettes qui bougent, c'est néant. Du coup, forcément, elles sont super réussies.

maniabilité

Si vous savez déplacer un curseur à l'écran, vous avez tout compris à l'interface du jeu.

sons

Les musiques, discrètes, sont excellentes. Les nombreux bruitages créés de réalisme, mais cela reste mineur.

durée de vie

Si vous accrochez et évitez de prendre la solution, vous aurez de quoi faire, c'est juré.

plus

Un univers époustouflant. Une ambiance incomparable.

moins

Est-ce vraiment un jeu ? On tourne beaucoup en rond.

Intérêt

7/10

AVIS



Riven a un intérêt certain, même flagrant, mais seulement pour une poignée de férus d'énigmes et d'univers à la Jules Verne. La plupart d'entre vous pour-

ront de gros soupis au bout de 2 minutes, les autres y passeront des heures de plaisir à actionner monnettes et systèmes divers. Un titre à part, c'est certain.



Riven est un jeu d'ambiance superbe, où vous devrez faire autant preuve de réflexion que de calme. Long et difficile, ce jeu ne dévoilera ses secrets

qu'aux plus obstinés d'entre vous. Si l'univers onirique de Riven vous a plu, alors cette suite est faite pour vous. Un jeu en tout cas très reposant.

AVIS

Avec Pro Foot Contest, BMG tente d'innover dans le monde du foot virtuel. Une sage initiative qui n'a pourtant pas convaincu toute la rédaction. Explications.

PLAYSTATION

Pro Foot Contest



Vous ne pouvez évidemment pas le plus contrôlé du monde. En fait, le test a beaucoup de similarités avec une vague de programmes d'entraînement du résistif de la Navy. Les tâches sont assez similaires à une série de tests, TSS et mini-jeux de l'entraînement de la Navy. Les tâches sont assez similaires à une série de tests, TSS et mini-jeux de l'entraînement de la Navy. Les tâches sont assez similaires à une série de tests, TSS et mini-jeux de l'entraînement de la Navy.

**fiche technique**

Après un tacle, il arrive que les joueurs jouent la comédie. Sumpa.



Une carence d'options



Lors des corners, l'angle de vue adopté ne permet pas une bonne visualisation des récepteurs potentiels.

Si le nombre d'équipes reste très satisfaisant (70 équipes nationales au total) et si on retient toutes les stars de la planète foot, il faut bien reconnaître que le soit de BMG foot prouve d'un manque évident de générosité en matière d'options et de modes de jeu. Les choix tactiques et stratégiques sont réduits à leur plus simple expression. Il est également impossible de créer un joueur de toute pièce et l'aspect management se résume des plus limités. Reste les matchs amicaux et les tournaux, le minimum syndical en quelque sorte. Les vrais fans, les purs et durs risquent fort de ne pas se contenter de ce manque de profondeur.

Un système de tir original mais trop difficile à maîtriser



NOTES



technique

Rem de spectaculaire. Le motion capture est correcte, mais l'esthétique laisse à désirer.

esthétique

Une modélisation grossière. Face à FIFA 98, Pro Foot Contest fait pâle figure.

animation

Les tirs manquent singulièrement de patate. Pas étonnant que le goal soit si efficace !

maniabilité

Cette note sanctionne un système de tir au but original mais peu instinctif et exaspérant.

sons

L'ambiance est réaliste. Les joueurs communiquent entre eux dans leurs langues respectives.

durée de vie

Il y a 70 équipes mais le système de tir difficile risque d'en décourager plus d'un. Peu d'options.

plus

Une bonne motion capture. 70 équipes nationales officielles.

moins

Le système de tir au but. Le manque de patate.

Intérêt 6/10

Certes, il est très difficile de marquer. Mais une fois dans le jeu, et même s'il est relativement lent dans les actions proches des buts, comparé à FIFA et à Coupe du Monde, Pro Foot se tient.

largement. La motion capture est très réussie et les actions sont réalistes. Il manque toutefois un élément essentiel : le jeu...

Pro Foot Contest est loin d'être un bon jeu. Le système de tir n'est pas au point et même après des dizaines de matchs, marquer un but relève de l'exploit. Pour être clair : je ne me suis pas un seul instant

amusé. Et puis FIFA 98 est plus beau, plus jouable, plus complet alors un conseil : gardez vos sous et patientez.

AVIS

AVIS



TSR
Son jeu : Les aventures d'Indiana Jones
Son pays : Turquie
Art pratiqué : savante
Histoire : l'Indiana Jones
Le jeu : Il s'agit d'un jeu de rôle où l'on joue le rôle d'Indiana Jones et de ses compagnons pour résoudre une série de énigmes et de combats.



GOLLUM
Son jeu : Les aventures d'Indiana Jones
Son pays : Turquie
Art pratiqué : savante
Histoire : l'Indiana Jones
Le jeu : Il s'agit d'un jeu de rôle où l'on joue le rôle d'Indiana Jones et de ses compagnons pour résoudre une série de énigmes et de combats.



TRAZOM
Son jeu : Gran Turismo
Son pays : Japon
Art pratiqué : Destruction de masse
Histoire : les arts du combat, il s'agit de détruire des véhicules dans un manège pour étudier la destruction des objets.

La PlayStation au coeur de l'actualité, jusque dans les zappings ! Une bien belle brochette une fois encore ce mois-ci de titres comme vous n'en verrez nulle part ailleurs. Comme dirait le Vatican, voici les titres mis à l'index (oui, l'index, pas le majeur). Le Pape, fidèle lecteur de Joypad, aimerait certainement ce subtil rapprochement. En attendant, voici toute la rédac' grimée en personnages de Tekken 3, coups spéciaux en plus !

Aerofighters Assault

Aerofighters Assault, le Ace Combat de la N64 ? Hum, pas vraiment. Quelques minutes de gunfight suffisent pour se convaincre du potentiel ludique de ce shoot 3D qui n'a décidément pas grand-chose de commun avec le hit de Namco tant au niveau de la réalisation que du plaisir de jeu. Une vraie débandade technologique :



na man's land graphique, textures simplistes, sensations de pilotage inexistantes, lourds ralentissements... Quant au mode deux joueurs, il se révèle parfaitement injouable, le champ de vision



étant beaucoup trop limité pour qu'un puisse anticiper les manœuvres de l'adversaire ! Une performance de plus pour la N64. Dernière précision, le soft est distribué en France par Konami, on se demande vraiment pourquoi.



2/10 EDITEUR : KONAMI
MACHINE : NINTENDO 64



Indy 500

Après le décevant Newman Haas de Psychosis c'est au tour de JVC de tenter d'initier les européens à l'Indy Car. Cruel constat, pour l'instant ce sport mécanique typiquement raciné ne risque pas de faire recette sur PlayStation. La jaquette d'Indy 500 promet pourtant aux joueurs pps, saines monts et merveilles (courses effrénées rare contre rare, sensations de conduite extrêmes, blabla, bla...). Malheureusement, une fois la console branchée c'est plutôt de régression temporelle dont il est question. La réalisation très "cheap" fait dans le médiéval, le pilotage est minifidèle au possible, faute de modes de conduite suffisamment réalistes et l'impression de vitesse fait d'achever la mégacité du gameplay. Bref l'échec de ce soft ne se justifie aucunement à quelques jours de la sortie officielle de Gran Turismo.



2/10 EDITEUR : JVC
MACHINE : PLAYSTATION

es européennes



H-1 The Arena Fighters



Mais que la suite est d'ores et déjà des plus pénibles en version japonaise, les adeptes d'U.F.A.L. vont encore devoir se battre cette simulation de Kick Boxing pour le moins basique. L'idée était bonne, surtout pour les fans qui retrouvent leurs idoles, mais le jeu répond beaucoup trop lentement aux commandes. Surtout pour les brutes que nous sommes. Et puis le tout est beaucoup trop basique. Coup de pied, coup de poing, etc. Bref, à l'ère de Tekken 3, c'est suicidaire...

Trazon



Star Wars : Masters of Teräs Käsi



Tous les personnages clés de la Guerre des Étoiles réunis dans un jeu de bastion en voilà une idée saugrenue ! Georges Lucas estime peut-être qu'il n'a pas assez gagné suffisamment d'argent avec la Trilogie ? Bah ! Encore une grande leçon de capitalisme dont nos amis américains ont le secret. Pour le reste, Masters Of Teräs Käsi se défend plutôt mal ; aucune innovation, une réalisation qui ne tire absolument pas partie des capacités de la PlayStation, une palette de coups des plus restreintes et un gameplay tashinderlesque.



carément indigeste. Un produit 100% commercial sans aucune personnalité qu'il serait dommage d'acheter. Ce mois-ci pour la castagne, allez plutôt voir du côté de Tekken 3, vous devriez y trouver votre bonheur.

Willow

2/10

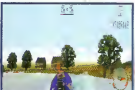
EDITEUR : LUCAS ARTS
MACHINE : PLAYSTATION



Powerboat Racing



Powerboat Racing part d'un bon sentiment, avec ses neuf circuits, ses différentes catégories de bateaux, ses nombreux modes de jeu (compétition, élimination tour par tour, jeu à deux...), mais l'imminence du plaisir qu'on s'attend à éprouver retombe dès qu'on



KENDY

Son jeu : Tekken 3
Son pays : Brésil
Art pratiqué : kung-fu de l'homme rapide des
Histoire : élève par son oncle maître dans le Chinatown de Rio, il est passé maître dans le combat drape à mort. Il va où tourner pour obtenir la prime et le shooter.



RAHAN

Son jeu : Grand Turismo
Son pays : Sénégal
Art pratiqué : m'occupe toute
Histoire : élève par des rats du désert, il participe au tournoi pour retrouver sa mère Minnie.



GREG

Son jeu : Bushido Blade 2
Son pays : Inconnu
Art pratiqué : pas répertorié
Histoire : utilisant un peusio, il participe au tournoi pour retrouver ses 2 enfants, que sa femme comtesse a encore oubliés quelque part.

3/10

EDITEUR : T.H.Q.
MACHINE : PLAYSTATION



CHRIS

Son jeu : Resident Evil 2
Son pays : Argentine
Art pratique : scénariste d'animation
Histoire : scénariste politique, il a trouvé refuge dans un pays où seuls les plus forts survivent. Mort, il ne participera pas au tournoi



WILLOW

Son jeu : Willow
Son pays d'origine : Transylvanie
Art pratique : scénariste d'animation
Histoire : scénariste politique, il a trouvé refuge dans un pays où seuls les plus forts survivent. Mort, il ne participera pas au tournoi

s'essaye vraiment au jeu. Les réactions trop vives de votre bateau vous envoient constamment cogner contre un bord ou un autre, et cette sensation de flottement dans les commandes se révèle très désagréable. Avec l'habitude on s'y fait davantage mais la réalisation très moyenne ne donne, en plus, vraiment pas envie de s'accrocher. Un titre sans éclats qui se noie dans les remous de sa médiocrité...

Chris

4/10

EDITEUR : INTERPLAY
MACHINE : PLAYSTATION



Poy Poy

Bomberman n'a pour ainsi dire jamais été copié. Ou alors nous ne sommes pas au courant. Konami relève le défi en proposant ce Bomberman-like ouvert, c'est-à-dire que les concurrents, jusqu'à quatre en même temps, se confrontent sans attendre que des



barrières qui les auraient séparés soient détruites. C'est fin, c'est mignon, mais on est loin du fun du jeu culte de Hudson. Dommage, c'était bien tenté.

Tražom

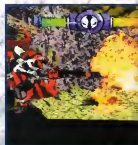


5/10

EDITEUR : KONAMI
MACHINE : PLAYSTATION



Spawn
The Eternal



La BD est excellente, le dessin animé plutôt réussi, le jeu lui n'est qu'un insipide nonore vidéo-ludique. Comme il s'agit d'une grosse licence pleine de sous, le contenu ne devait pas vous surprendre : gameplay indigeste et réalisation en dessous de tout ; la routine en quelque sorte ! C'est à se demander si Todd McFarlane, le créateur de Spawn, a eu le sens de ce qu'un instant un droit de regard sur le développement de cette infamie. Un conseil, ce boîtier est à deux francs vous en coûtera environ 350, alors à moins d'avoir le projet du fan acharné et banni ou bien d'être en proie à une fièvre acheteuse incontrôlable, ne cédez pas à ce qui, de toutes façons, ne peut pas être une tentation.

Willow

1/10

EDITEUR : SONY C.E.
MACHINE : PLAYSTATION

Joypad



+ SON CD POUR

NOUVEAU : Les abonnés reçoivent tous les cadeaux
(CD de démos, CD audio, les soluces...)

24 F

C'EST POSSIBLE !

1 an de lecture Joypad
11 numéros + 11 CD
pour 259 F seulement
soit plus de 32 % de réduction !



BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Service Abonnements Joypad - BP2 - 59718 Lille Cedex

OUI, JE PROFITE DE VOTRE OFFRE

- ☐ 1 an de Joypad (11 numéros + 11 CD) = 259 F
ou lieu de 385 F, soit 126 F d'économie !

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____

VILLE _____

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par

☐ Chèque bancaire au postal ☐ Mandat lettre

☐ Carte bancaire n° _____

Expire le _____

Date de naissance _____ Pseudo _____

Consent

(à renvoyer aux 3515 Joypad avant de renvoyer votre bulletin pour profiter du 2014 Joypad)

Signature _____

Abonnement Belgique: JOYPAD, rue Charles Pasteur, 11 1070 Bruxelles. 1 an (11 Num.) 1990 FB. N° de service: 2 12 080 122 18. Tous droits réservés. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la Joypad est formellement interdite. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la Joypad est formellement interdite.

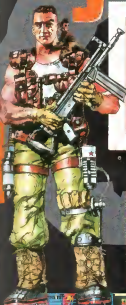
Arcade

Jaxopolis

Il y a deux ans, Sega présentait un jeu d'action en 3D, Dynamite Deka. Après un succès certain en arcade, l'éditeur remet ça !

PAR DAMIAN RAY

Dynamite Deka 2



Un boss tout rouge et tout en 3D.

**Un beat'em up
avec points
d'expérience**



Le scénario de Dynamite Deka (qui signifie flic en argot japonais) dans les salles d'arcade est due à l'humour qui est glissé dans les combats ainsi qu'à la façon de déveller le scénario du jeu tel un film de cinéma. Les commandes sont aussi simples que dans l'arcade précédente, avec juste trois boutons (cours de pied, de poing et saut). Sega n'a par ailleurs introduit un nouveau système : les Skills (ou pouvoirs). Il y a trois sortes de combats, lutte au corps à corps et armes. Les Skills de chaque personnage modifient les mouvements et techniques de ce dernier puis qu'il dispose, au fur et à mesure qu'il ramasse les items et que ses Skills augmentent, de nouvelles techniques ou façon de combattre. C'est un système de points d'expérience (XP) mais pour un beat'em up.

Une chouette ponopie

Un des points fun du jeu que reprend Dynamique Deka 2 est la profusion d'armes, mis à la disposition du joueur. Ainsi, on peut ramasser une quantité astronomique d'instruments tranchants et contondants. Sega a même ajouté un missile qui permet de détruire tout ce qui est présent à l'écran. Enfin, encore plus que précédemment, il est possible d'utiliser comme armes tous les objets qui trépassent dans les rues, sushis, aspirateur, tibia congelé (mon favori), etc. Tout est bon pour être jeté à la tête de l'adversaire ! Dans la grande tradition des Final Fight, Dynamite Deka 2 vous permettra de faire votre k4. On se demande bien pourquoi aucune adaptation de ce titre n'a vu le jour sur Saturn 7.

EDITEUR : SEGA
MACHINE : ARCADE
Sortie : COURANT 98 AU JAPON
DISPONIBLES : EUROPE PAS DE DATE



Revue de troupes !

Bruno Deringer, dit "M. Dynamite", le héros du jeu précédent, reprend du service. Grâce à ses exploits passés, il est devenu commissaire dans la Police de San Francisco. Les petits nouveaux sont au nombre de deux. Jean IVY est née en Ukraine. Elle est entrée à 16 ans dans les Spetsnats russes. Puis, elle a travaillé pour le Mossad sur le plateau du Golan, avant d'entrer chez les Seals. Edy BROWN, lui, a 21 ans. Il est sergent chez les Seals. Il se montre très rapide dans ses déplacements et possède des combos puissantes.

Les combats se poursuivent dans le restaurant de sushi. Ces derniers peuvent servir d'armes de jet.

Lors des combats, la caméra s'approche souvent des protagonistes, révélant des détails comme le tatouage sur la cuisse de la jeune femme armée de deux katanas.



Enfermez-la !

La fille du Président des U.S.A. a encore trouvé le moyen de se faire prendre en otage ! Ça tourne à la manie. Mais alors que la dernière fois, tout était clair, puisqu'elle semblait être l'unique cible du kidnapping, cette fois-ci les choses sont moins évidentes. Un groupe de terroristes s'est emparé d'un paquebot de luxe, le Bermuda. On ne connaît pas leurs intentions, leurs réclamations ni même l'objectif de leur action. Tout ce qu'on sait, c'est que parmi les otages figure la fille du Président. Les terroristes menacent de tuer tout le monde si le moindre avion, bateau, sous-marin ou pédalo pointe le bout de son nez. Le Président vous demande de réitérer votre exploit passé et de sauver à nouveau sa chère et tendre fille.



Dans les cuisines, le boss est un gigantesque chef. S'il vous attrape, il escalera de vous écorcher !



L'équipe d'Atlus qui nous avait concocté Doshuryôh s'est remise au travail. Son nouveau jeu d'arcade, ESP Rade, renoue avec les shoot'em up... mais à pieds !

PAR ANNA BAN



Les nouveaux quartiers sont ravagés par la violence des combats. Heureusement, les programmeurs ne se sont pas montrés radins pour les Power-Up et les Items.

Un shoot'em up d'originalité zéro

Devant les Boss, c'est toujours le même problème : les projectiles jaillissent de partout !

ESP Rade



Dans ce jeu d'Atlus, vous incarnerez un combattant doté de pouvoirs psychiques et qu'il vous faudra choisir parmi trois candidats. Vos adversaires représentent des légions de robots, des blindés et autres jets aux mains de mutants qui, comme vous, disposent de pouvoirs spéciaux mis qui sont passés de l'autre côté de la Force. Le but du jeu est ici très simple : abattre tout ce qui bouge et franchir les uns après les autres tous les niveaux !

Toute une philosophie

Pour vous battre, vous disposez de deux attaques psychiques. La première, la plus puissante, est celle que vous utiliserez normalement. Quant à la seconde, plus lente, elle vous servira d'attaques d'appoint. Force est de reconnaître que ce n'est pas avec un tel titre qu'Atlus parviendra à accéder au statut d'éditeur de talent. Dominage.



Atlus a remplacé les bons vieux jets des shoot'em up d'autre par des combattants psy.

ESP est l'abréviation anglaise de "Extra Sensory Perception" et ça à l'air assez sympa comme pouvoir. Détruisez les blindés rien qu'avec la force de son esprit, vivement 2018 !



ÉDITEUR : ATLUS
MACHINE : ARCADE
Sortie : PRINTEMPS AU JAPON
DISPONIBILITÉ EUROPE : AUCUNE DATE ANNONCÉE

SNK nous sort une nouvelle version de Real Bout ! Faute d'être imaginatif il faut être productif !

PAR HAVANA, SNK

Real Bout 2



Des véhicules vous empêchent d'utiliser la seconde ligne, les combats en deviennent plus difficiles.

Real Bout 2 est décevant par son manque d'innovations et de changements par rapport au premier.

Les commandes de contre-attaques semblent plus simples que dans le premier opus.



Real Bout 2 tient plus d'une opération marketing, qui a cherché à profiter du succès de l'épisode précédent, que du talent technique. Par rapport à Real Bout 1, les programmeurs de SNK ont ajouté de nouveaux personnages, comme U-San, un chinois de 40 ans, qui s'est entraîné depuis son enfance aux arts martiaux de l'empire du Milieu, et Rick, le boxeur américain d'origine indienne, à la recherche de son père qu'il ne connaît pas (ça va être pénible pour le retrouver !).

Et encore ?

Comme l'épisode précédent, Real Bout 2 reprend le système des deux lignes parallèles, sur lesquelles évoluent les combats. Mais, dans cette version, apparaissent deux niveaux, où les affrontements se déroulent sur une seule et unique ligne. Il s'agit de la première partie à Hong Kong, qui a lieu sur les toits rimmaux, et d'autre part, le China Town aux U.S.A. Dans ces deux niveaux, des obstacles empêchent qu'on accède à la seconde ligne. Et si, jamais, par mégarde ou par habileté, l'un d'une attaque, on arrive à fuir en se réfugiant sur la seconde ligne, on reçoit des dommages après avoir touché les obstacles, sans parvenir à s'y réfugier. Shun, Real Bout reste fidèle à lui-même, c'est-à-dire excellent, mais le 2 n'a rien d'un nouvel épisode... Un titre sans doute bientôt disponible sur Saturn et PlayStation.

ÉDITEUR : S.N.K.

NOUVEAU : ARCADE

Sortir : PRINTEMPS AU JAPON

DISP. EUROPE : AUCUNE DATE ANNONCÉE

Nouveauté de Real Bout 2, on a ajouté le Break Shot à plusieurs techniques fatales.

ANIM'PAAD

Pas de grandes nouveautés manga ce mois-ci
mais deux grands films à ne pas rater
sur Canal+... Par oliv' Gotoon

M A N G A C'EST LA FIN...

Deux mangas prennent fin aux éditions Tonkam, chacun au bout de trois volumes. D'une part c'est Sous un Rayon de Soleil, cette sympathique petite BD de Tsukasa Hôjô, l'auteur de City Hunter qui s'achève. Dommage, car nous aurions bien suivi la petite Sarah, cette fillette qui peut communiquer avec les plantes, à travers bien d'autres histoires. La fin du manga nous en apprend un peu plus sur son étrange destinée... Mais on



ne vous en dit pas davantage... A se procurer au plus vite car c'est un manga très frais et bien dessiné ! Enfin, Shadow Lady de Masokazu Katsura (Video Girl, Wing-Man, DNA2) se termine également. Une fin sans grande surprise pour une BD qui n'est pas l'une des meilleures de cet auteur. Et si les éditions Tankam nous proposaient maintenant son dernier titre, l's, nettement plus rigolo ? Ce n'est pas impossible non plus... Affaire à suivre pour les fans...



LA SUITE DE 3X3 EYES

© Yuzo Takada / Kôdansha

Manga Player Collection a quelque peu ralenti ses sorties depuis le début de l'année. Seulement un nouveau titre est proposé chaque mois. Dans le volume 3 de 3x3 Eyes, un changement de décor a eu lieu. Plusieurs années se sont écoulées et nos deux héros repartent quasiment à zéro. Pai ayant perdu la mémoire. Leur but ? Pour Yakumo, il s'agit toujours de quitter sa peau de zombi et de redevenir un être humain normal ! Ce volume marque un premier tournant dans cette longue série (8 volumes) qui se montre un peu plus sérieuse et mieux dessinée.



TEKKEN CHINMI

Les avis sont partagés sur ce manga qui paraît chaque mois depuis janvier chez J'ai Lu (avec Orange Road, City Hunter et Fy). Certains le trouvent inintéressant et mal dessiné tandis que d'autres prennent plaisir à suivre les aventures de ce jeune apprenti de Kung-Fu en défendant un style de dessin soigné pour un manga commencé en 1986. Pour ma part, je trouve que la BD se laisse lire même si, en effet, le sujet semble déjà vu, s'inspirant un peu de Dragon Ball pour les combats, de Rambo V2 pour les techniques et du Petit Chef pour la présentation ! Notons que Tekken Chinmi fut dessiné avant, voire pendant, toutes ces séries. Il n'y a qu'à espérer que l'auteur ait su suffisamment se renouveler à travers les 29 tomes (eh oui, quand même) qui composent cette série.

V i d é o

MANGA VIDEO REVIENT



Après un an de silence, Manga Vidéo revient, distribué non plus par PFC Vidéo, mais par Polygram. Pour fêter son retour, l'éditeur nous offre un titre qu'on n'espérait plus, le quatrième et dernier volet de Macross Plus !



Souvenez-vous : pendant que Hyung, la productrice de l'idole virtuelle Sharan Apple, se laissait envahir par sa création, les deux pilotes (Ivan Isamu et Garudo) devaient unir leurs forces pour reprendre le contrôle d'une série de satellites pilotes par Sharan. Une fin très attendue pour une très belle série de science-fiction à la réalisation moderne et soignée. Par ailleurs, Manga Vidéo devrait proposer ce mois de mai un nouveau titre complètement inédit. Il s'agit de Bounty Dog qui bénéficie de très beaux décors et engins créés par Masamune Shirow (Ghost in the Shell).

DEUX GRANDS FILMS SUR CANAL+



Les abonnés de Canal+ vont pouvoir découvrir ou redécouvrir ce mois-ci deux grands chefs-d'œuvre du cinéma d'animation japonais. Ghost in the Shell, sorti au cinéma il y a un peu plus d'un an, débarque en début de mois. Ce film réalisé par Mamoru Oshii (Patlabor) d'après un manga signé Masamune Shirow (Appleseed...) est une œuvre visionnaire sur l'intelligence artificielle et sur les conséquences de réseaux tel Internet. Un film culte qui avait bénéficié d'une excellente critique lors de sa sortie. L'autre moment fort, ce sera fin mai la diffusion d'un chef-d'œuvre de Hayao Miyazaki (Porco Rosso) : Mon Voisin Totoro. Réalisé en 1988, ce film raconte comment deux petites filles vont faire la connaissance de Totoro, l'Esprit de la forêt. Un film fabuleux, très tendre, bien différent de l'image qu'on peut se faire du dessin animé nippon. Même s'il s'adresse plus à un jeune public, je vous conseille de ne pas le rater. Pour la première fois, il sera diffusé en version française !

CONVENTION À PARIS

Pour la sixième année, aura lieu, les 2 et 3 mai de 10h à 19h, la Convention de l'Épita. Vous trouverez sur place boutiques, magazines, fanzines, de nombreuses projections de dessins animés japonais, des concours de dessins, de Cos-Play et de karaoké. Bref, de quoi satisfaire le japonais-fan qui veut passer un bon moment de détente !
Épita 14-16, rue Voltaire 94270 Le Kremlin-Bicêtre.
Métro : L7 Porte d'Italie.

Flash

Japon



- **Bleach**, fameux manga de Yuki Kasuro, devient une série TV. L'histoire raconte comment, dans un monde alternatif et futuriste, une jeune fille se trouve en danger d'être happée par un cruel destin.
- Les films d'**Osamu Tezuka** viennent de ressortir au cinéma dans une version remastérisée.
- **As the Gods Fall** de Kosuke Fujishima revient dans un dessin animé idéé par le même qui nous a offert des personnages si dessinés en SD (super deformed).
- Un nouveau film de **Hayao Miyazaki** sera sorti sur les écrans. L'histoire est tirée d'une série de romans à succès l'œuvre d'un maître de la littérature (légalement auteur d'Albator).

France

- C'est début mai que sortira le plus beau des mangas, le neuvième et dernier tome de **Gauche** chez Glénat.
- Sorti ce mois-ci chez Tonkam, un nouveau manga, **Futaba Yuki** de Yu Watanabe qui présente les aventures d'une jeune fille qui, en lisant un vieux bouquin, plonge dans un monde étrange.
- **Shin Kyo** est écrit en version chez D.P. Huit volumes sont prévus.
- Le manga de **Osamu Tezuka** **Omote** sera en fin de série chez Dynamic Vint.
- Malheureusement, il ne s'agit pas de sa dernière. Un opus de son premier manga en couleur sortira de 1977 !



comics

**Les comics entrent dans une nouvelle ère !
L'après Onslaught ! Les rebondissements sont
nombreux. A vous de suivre dès le début ces
nouvelles aventures hautes en couleurs.**

Par Serge Février

MARVEL N° 14

L'APRES ONSLAUGHT



Les Vengeurs, les 4 Fantastiques... tous ont disparu dans le conflit contre Onslaught ! Hulk a perdu la boule et Hercule est de retour ! Ah, Hercule... il a l'art et la manière d'arriver à ses fins, même si parfois les méthodes sont un peu radicales... Dans le cas présent, il s'agit d'atteindre la Fontaine de Clairvoyance, sur le Mont Olympe pour voir ce que sont devenus ses amis disparus. Rien que pour entendre parler de la fin des 4 fantastiques, cet album est à voir au lit. N'oublions pas dans ce numéro que DareDevil est aux prises avec un vilain tout feu tout flamme : Pyro !

© Marvel France

MARVEL SELECT N°1 L'AUBE D'UNE NOUVELLE ÈRE

Dans le premier numéro de cette parution post-Onslaught, nous avons droit à un épisode essentiel de Mythes et Légendes de Marvel, dans lequel apparaissent les différents protagonistes de cette nouvelle ère qui vous tiendront en haleine sur les prochains épisodes. Ainsi nous rencontrons successivement Kozor, Nathaniel Richard et... et... Elektra ! Et nous ne vous avons pas encore parlé des deux histoires suivantes (Silver Surfer et Elektra), mais à vous de les découvrir. On apprécie jusqu'au bout.

© Marvel France



BATMAN/ALIEN N° 1

Le coup d'envoi du cross over entre le justicier aux oreilles pointues et les bestioles rencontrées sur LV426 pour la première fois a été donné. Pour ce qui est du scénario, rien de nouveau, il reprend toutes les bonnes idées qui ont fait le succès des 2 premiers films Alien et les transpose sur Terre, en pleine jungle, avec Batman à la place de Ripley. A noter que ce numéro s'achève sur l'une des idées maitresses d'Alien 3. Du travail soigné et un comic très dynamique.

© SEHC Editions - Dark Horse Comics



X-MEN EXTRA N°7 L'ADIEU A XAVIER

Après le décès de l'excellent cross over Onslaught, le Pr. Xavier se retrouve sans pouvoir psy et il va devoir rendre des comptes suite à ses agissements. Avant d'être emmené, il passe la main à Joseph, la réincarnation jeune de Magnéto. Ce dernier va d'ailleurs se chamailler avec Gambit à propos de Malicia. Tout un programme. Une fois encore, la saga Onslaught bouleverse nos habitudes.



EN BREF

Supernovelles, survolées, grandioses, 2 nouveaux titres chez Marvel France vont faire fureur dans vos collections : *Power Rangers* et *Teen Titans*. Adieu, et bonjour à *Archie*. Ces titres d'inspiration dans la continuité des parutions post-Onslaught. Héros Return. A ne manquer sous aucun prétexte.

Un an de JOYPAD et GRAN TURISMO c'est trop !



11 numéros de Joypad
(avec 11 CD audio ou de démo...) **385 F**
+ le jeu **Gran Turismo** **399 F**
784 F

Pour vous seulement 629 F
soit 155 F d'économie !



BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe adressée à : Service Abonnements Joypad - 882 - 69110 Villeurbanne

- ☐ Oui je m'abonne à Joypad (pour 11 numéros et CD...)
et je reçois le jeu Gran Turismo au prix exceptionnel
de 629 F au lieu de 784 F.

NOM : _____
PRÉNOM : _____
ADRESSE : _____
VILLE : _____
C.P. : _____
PAYS : _____
Téléphone : _____
E-mail : _____

Joypad est une publication trimestrielle de la maison d'édition Joypad. Les abonnements sont facturés en France. Les abonnements étrangers sont facturés en francs suisses. Les abonnements étrangers sont facturés en francs suisses. Les abonnements étrangers sont facturés en francs suisses.

La blague

pourrie

du mois :

Monsieur

et Madame

Nanasse

ont un fils :

Judas.

(Plus d'ananas).

Mmmhhhhh...

OK, Kendy,

tu fais

vraiment

trop tiepi !

Arrête tout

de suite

ces conn...

Broken Helix



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Obtenir des munitions

Pendant le jeu, faites Pause puis pressez sur le bouton Δ . Placez votre curseur sur Help Text puis maintenez enfoncés les boutons L1 + R2, ensuite appuyez simultanément sur les boutons \times + Δ . Un son vous avertira que le tip est enclenché. Choisissez Return to Game pour bénéficier des munitions.



Placez-vous sur Help Text.



Faites l'osario pour revenir au jeu et valider l'astuce.

Regagner de la santé et de l'armure

Pendant le jeu, faites Pause puis pressez le bouton Δ . Placez votre curseur sur Help Text puis maintenez enfoncés les boutons L1 + R2, ensuite appuyez simultanément sur les boutons \times + Δ . Un son vous avertira que le tip est enclenché. Choisissez Return to Game pour retourner au jeu.



La trousse à pharmacie apparaît à droite de l'écran en cas de succès.

Diddy Kong Racing



Machine : N64
Version : U.S.

Cheats Codes

Voir les crédits : **PHOENIX**

CODES MAGIQUES



Entrez les codes dans cet écran.

- Les deux joueurs peuvent utiliser deux fois le même perso : **PHOENIX**.
- Pas de bananes en multi-player : **NO BANANAS**.
- L'ordinateur ne peut pas utiliser d'armes : **NO WEAPON**.
- L'ordinateur est rapide : **FAST LANE**.
- Modifier les sons : **SOUND MOUNTAIN**.
- Les bananes vous ralentissent : **SLOW BANANAS**.
- Gros persos : **ARNOLD**.

CODES MAGIQUES



Tapez ARNOLD

Votre personnage sera plus grand que les autres.



- Petits persos : **FOURMONTAINES**.
- Les bordures ne vous ralentissent plus : **UNSTOPPABLE**.

Place The Dark Age



Machine : N64
Version : Européenne

Chaussures de lapin

Sur l'écran de sélection des personnages, placez votre curseur sur les combattants suivants en prenant soin de presser sur le bouton Start à chaque fois : Ragnar, Dregan et Koyasha. Choisissez ensuite normalement votre perso.



Faites les manipulations sur cet écran.



Regardez les pieds des combattants !

Têtes inversées

Sur l'écran de sélection des personnages, placez votre curseur sur les combattants suivants en prenant soin de presser sur le bouton Start à chaque fois : Al Rashid, Takashi, Mordos Kull, Xiao Long et Namira. Sélectionnez ensuite votre perso, vous remarquerez à votre grande surprise que sa tête et celle de l'adversaire ont été inversées.



Qui dit échange de têtes, dit échange de cerveaux !

Burning Rangers

Machine : Saturn
Version : Japonaise



Les codes doivent être entrés dans cet écran. Il faudra auparavant finir le jeu afin de rendre utilisable le menu des mots de passe (qui est bloqué).

Sound test

Terminez les quatre missions au moins une fois puis entrez le code suivant dans le menu des passwords : **MAVKA1234**

Jouer avec Chris

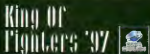
Terminez les quatre missions au moins une fois puis entrez le code suivant dans le menu des passwords : **CHACHA1234**

Jouer avec un gros Ranger

Terminez les quatre missions au moins une fois puis entrez le code suivant dans le menu des passwords : **CHACHA1234**

Jouer avec le chef des Rangers

Terminez les quatre missions au moins une fois puis entrez le code suivant dans le menu des passwords : **CHACHA1234**



Machine : Saturn
Version : Japonaise

Jouer avec Orochi Iori

Sur l'écran de sélection des personnages, placez votre curseur sur Iori, puis maintenez Start enfoncé tout en effectuant les manipulations suivantes : **↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, X + A**.



Jouer avec Orochi Leona

Sur l'écran de sélection des personnages, placez votre curseur sur Leona, puis maintenez Start enfoncé tout en effectuant les manipulations suivantes : **↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, X + B**.



Jouer avec le classique Kyo Kusanagi

Placez votre curseur sur Kyo Kusanagi et maintenez Start en le validant.

L'équipe Orochi

Faites d'abord les codes pour obtenir Orochi Leona et Orochi Iori. Ensuite, placez votre curseur sur Leona, puis maintenez Start en effectuant les manipulations suivantes : **↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, X + B**.



Gex-Enter The Gecko



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Choix du niveau

Pendant le jeu, faites Pause en pressant sur le bouton **Start**, puis placez votre curseur sur **Level 1**. Ensuite, maintenez enfoncé le bouton **Start**, puis faites **↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, X + A**. Sélectionnez **Level 1**, puis pressez la touche **Start** pour changer de niveau.



Faites la Pause, puis placez votre curseur sur Exit.



Vies infinies

Pendant le jeu, faites Pause en pressant le bouton puis placez votre curseur sur . Ensuite, maintenez enfoncé le bouton puis faites .

Invulnérabilité

Pendant le jeu, faites Pause en pressant le bouton puis placez votre curseur sur . Ensuite, maintenez enfoncé le bouton puis faites les manipulations suivantes : .

Les commentaires de Gex

Pendant le jeu, faites Pause en pressant le bouton puis placez votre curseur sur . Ensuite, maintenez enfoncé le bouton puis faites . Choisissez puis pressez sur le bouton pour que Gex fasse des commentaires.

Gex se dédouble

Pendant le jeu, faites Pause en pressant le bouton puis placez votre curseur sur . Ensuite, maintenez enfoncé le bouton puis faites .

Niveau du temps

Pendant le jeu, faites Pause en pressant le bouton puis placez votre curseur sur . Ensuite, maintenez enfoncé le bouton puis faites les manipulations suivantes : . Faites pour retourner dans la Zone Zone.

Pressez pour voir les statistiques, ou le bouton pour observer le temps le plus rapide.



Pitfall



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Les codes des niveaux

Niveau 2 : AAYAPPCSESCY
Niveau 3 : UAYAGOCWE6BI
Niveau 4 : ZAYABKCRSHA
Niveau 5 : BAYANGVEPCY
Niveau 6 : VAYAPCCTEIRO
Niveau 7 : BAYAPLCXEAU
Niveau 8 : ZAYAHCCQXUEI
Niveau 9 : MQYAAECUUSHI
Niveau 10 : 6QYABHCSUTGI
Niveau 11 : FQYAKBCWUGDA
Niveau 12 : DQIAHDSRUMDI



K-1 : The Arena Fighters



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Jouer avec Master Ishii

Choisissez puis sur l'écran de sélection des combattants, faites . Master Ishii apparaîtra sur la droite de l'écran.



Choisissez
Team
Battle.

Master Ishii est désormais disponible.



Ajuster la force

Pendant un match, faites la Pause en pressant sur Start. Ensuite exécutez les manipulations suivantes : . Vous verrez des numéros sur les côtés gauche et droit de l'écran. Faites ou pour augmenter ou affaiblir la puissance de vos personnages.



Les chiffres sous les combattants représentent leur niveau de puissance.

MDK



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Sélection des niveaux

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 sur l'écran-titre des options générales, puis faites . Dès que le texte des sélections des niveaux apparaît, relâchez immédiatement L1, L2, R1 et R2.



Abonnez-vous et recevez le jeu de votre choix !

579 F pour 1 an d'abonnement
Joypad + 1 jeu PlayStation*
ou Saturn* au choix

659 F pour 1 an d'abonnement
Joypad + 1 jeu Nintendo* au choix

**Nouveau !
Les abonnés
reçoivent
tous les cadeaux !
(CD Demo, CD Audio etc.)**

* à choisir dans la liste ci-dessous

BULLETIN D'ABONNEMENT

à renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad - BP2 - 55710 LILLE CENEX 9

PlayStation

- 01 ■ Neonman Hero
- 02 ■ Disney Rider
- 03 ■ X-Men Children of the Atom
- 04 ■ Need for Speed 3
- 05 ■ Arsenal
- 06 ■ Snow Rider 96
- 07 ■ Lucky Luke
- 08 ■ NBA Pro 95
- 09 ■ Chase du Monstre 96
- 10 ■ Rushin' Blade
- 11 ■ Diablo
- 12 ■ Final Fantasy VII
- 13 ■ Dark Omen

Saturn

- 14 ■ Prisoner of Anguish
- 15 ■ WW Soccer 99
- 16 ■ The Halls of the Dead

Nintendo 64

- 17 ■ Bakura Eye 007
- 18 ■ Greenhouse 64
- 19 ■ Mario 64

**Merci de cocher
la case de
votre choix**

OUI, JE M'ABONNE A JOYPAD POUR

☐ 1 an (11m*) + un jeu PlayStation de
mon choix au prix de 579 F seulement !

☐ 1 an (11m*) + un jeu Saturn de mon
choix au prix de 579 F seulement !

☐ 1 an (11m*) + un jeu Nintendo de mon
choix au prix de 659 F seulement !

NOM

PRENOM

ADRESSE

CODE POSTAL
VILLE

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par

☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat lettre

☐ Carte bancaire n°

Expire le

Date de naissance Console

Periode
(à renvoyer sur le 3015 Joypad avant de renvoyer votre bulletin pour
profiter du 3015 Joypad)

Signature

Dans un délai de 2 mois, dans la limite des stocks disponibles, et
renvoies à la France Microprocesseurs. Délai de réception du jeu
3 à 4 semaines après réception du 1er numéro de votre
abonnement. Vous pouvez accéder à l'abonnement les 11 numéros de
Joypad au prix arbitraire de 25 F ou le jeu PlayStation ou Saturn pour
309 F ou le jeu Nintendo pour 449 F.

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joypad !



• **V-Rally, le Sega Rally de la PlayStation** : du montage sur le dénivelé des circuits japonais.

• **Tests** : Tank (MSX), Le jeu de l'échec portable (PS), Le tout-terrain (Sat), The Last Ranger (PS).

• **Sol + Tips** : Command and Conquer (Sat), Cyber Tank (Sat), Super Gals (Sat), Super Gals 2 (PS), Touchdown (PS).

• **Anim'poad** : Clash in the Ball et les démons de Dragon Ball (Sat).

• **Poster** : Figures Playmobil (Sat).



• **L'apocalypse mécanique** : Honda Challenge, Rem (Nissan) et Honda TT.

• **Tests** : Total Mayhem (PS), GBA (PS), GBA (PS), The Double Dragon (Sat), Double Dragon 2 (Sat).

• **Sol + Tips** : Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat).

• **Anim'poad** : Clash in the Ball et les démons de Dragon Ball (Sat).

• **Poster** : Figures Playmobil (Sat).



• **Wargames** : l'histoire vraie, l'histoire vraie.

• **Tests** : Total Mayhem (PS), GBA (PS), GBA (PS), The Double Dragon (Sat), Double Dragon 2 (Sat).

• **Sol + Tips** : Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat).

• **Anim'poad** : Clash in the Ball et les démons de Dragon Ball (Sat).

• **Poster** : Figures Playmobil (Sat).



• **Rapid Racer** : le jeu de la semaine.

• **Tests** : Total Mayhem (PS), GBA (PS), GBA (PS), The Double Dragon (Sat), Double Dragon 2 (Sat).

• **Sol + Tips** : Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat).

• **Anim'poad** : Clash in the Ball et les démons de Dragon Ball (Sat).

• **Poster** : Figures Playmobil (Sat).



• **Cadeaux** : le CD audio.

• **Tests** : Total Mayhem (PS), GBA (PS), GBA (PS), The Double Dragon (Sat), Double Dragon 2 (Sat).

• **Sol + Tips** : Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat).

• **Anim'poad** : Clash in the Ball et les démons de Dragon Ball (Sat).

• **Poster** : Figures Playmobil (Sat).



• **Special Nintendo 64** : 31 pages d'infos, de tests et de news sur la console (Sat).

• **Tests** : Total Mayhem (PS), GBA (PS), GBA (PS), The Double Dragon (Sat), Double Dragon 2 (Sat).

• **Sol + Tips** : Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat).

• **Anim'poad** : Clash in the Ball et les démons de Dragon Ball (Sat).

• **Poster** : Figures Playmobil (Sat).



• **Le match des plates-formes** : les meilleurs de la console (Sat).

• **Tests** : Total Mayhem (PS), GBA (PS), GBA (PS), The Double Dragon (Sat), Double Dragon 2 (Sat).

• **Sol + Tips** : Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat).

• **Anim'poad** : Clash in the Ball et les démons de Dragon Ball (Sat).

• **Poster** : Figures Playmobil (Sat).



• **Cadeaux** : le CD audio.

• **Tests** : Total Mayhem (PS), GBA (PS), GBA (PS), The Double Dragon (Sat), Double Dragon 2 (Sat).

• **Sol + Tips** : Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat).

• **Anim'poad** : Clash in the Ball et les démons de Dragon Ball (Sat).

• **Poster** : Figures Playmobil (Sat).



• **Cadeaux** : le CD audio.

• **Tests** : Total Mayhem (PS), GBA (PS), GBA (PS), The Double Dragon (Sat), Double Dragon 2 (Sat).

• **Sol + Tips** : Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat).

• **Anim'poad** : Clash in the Ball et les démons de Dragon Ball (Sat).

• **Poster** : Figures Playmobil (Sat).



• **Cadeaux** : le CD audio.

• **Tests** : Total Mayhem (PS), GBA (PS), GBA (PS), The Double Dragon (Sat), Double Dragon 2 (Sat).

• **Sol + Tips** : Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat).

• **Anim'poad** : Clash in the Ball et les démons de Dragon Ball (Sat).

• **Poster** : Figures Playmobil (Sat).



• **Resident Evil 2** : le jeu de la semaine.

• **Tests** : Total Mayhem (PS), GBA (PS), GBA (PS), The Double Dragon (Sat), Double Dragon 2 (Sat).

• **Sol + Tips** : Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat).

• **Anim'poad** : Clash in the Ball et les démons de Dragon Ball (Sat).

• **Poster** : Figures Playmobil (Sat).



• **16 pages d'ARCADE** : les meilleurs de la console (Sat).

• **Tests** : Total Mayhem (PS), GBA (PS), GBA (PS), The Double Dragon (Sat), Double Dragon 2 (Sat).

• **Sol + Tips** : Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat).

• **Anim'poad** : Clash in the Ball et les démons de Dragon Ball (Sat).

• **Poster** : Figures Playmobil (Sat).



• **Metal Gear Solid** : le jeu de la semaine.

• **Tests** : Total Mayhem (PS), GBA (PS), GBA (PS), The Double Dragon (Sat), Double Dragon 2 (Sat).

• **Sol + Tips** : Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat).

• **Anim'poad** : Clash in the Ball et les démons de Dragon Ball (Sat).

• **Poster** : Figures Playmobil (Sat).



• **Resident Evil 2** : le jeu de la semaine.

• **Tests** : Total Mayhem (PS), GBA (PS), GBA (PS), The Double Dragon (Sat), Double Dragon 2 (Sat).

• **Sol + Tips** : Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat).

• **Anim'poad** : Clash in the Ball et les démons de Dragon Ball (Sat).

• **Poster** : Figures Playmobil (Sat).



• **16 pages d'ARCADE** : les meilleurs de la console (Sat).

• **Tests** : Total Mayhem (PS), GBA (PS), GBA (PS), The Double Dragon (Sat), Double Dragon 2 (Sat).

• **Sol + Tips** : Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat).

• **Anim'poad** : Clash in the Ball et les démons de Dragon Ball (Sat).

• **Poster** : Figures Playmobil (Sat).



• **Metal Gear Solid** : le jeu de la semaine.

• **Tests** : Total Mayhem (PS), GBA (PS), GBA (PS), The Double Dragon (Sat), Double Dragon 2 (Sat).

• **Sol + Tips** : Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat), Ninja Gaiden 2 (Sat).

• **Anim'poad** : Clash in the Ball et les démons de Dragon Ball (Sat).

• **Poster** : Figures Playmobil (Sat).

Pour recevoir chez vous les numéros de Joypad présentés ci-dessus, (mais aussi les n° 25 à 61) rien de plus facile.

Il vous suffit d'envoyer un chèque de 39 francs, 42 francs (pour les numéros à 39 fr.) soit 35 francs + 7 francs de frais de port) ou 46 francs (pour les numéros à 39 fr.) soit 39 francs + 7 francs de frais de port) à l'ordre de Joypad, en précisant le ou les numéros que vous désirez recevoir.

L'adresse où envoyer tout ça :

JOYPAD SERVICE VPC
BP 21
10895 MARIGNY-LE-CHATÉL CÉDEX

Nom Prénom

Adresse

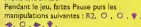
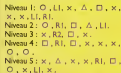
Code Postal L.....

☐ n°62 ☐ n°63 ☐ n°64 ☐ n°65 ☐ n°66

☐ n°67 ☐ n°68 ☐ n°69 ☐ n°70 ☐ n°71

☐ n°72 ☐ n°73 ☐ n°74 ☐ AUTRES :

Dernier niveau : $x, \Delta, x, x, R1, \square, \bigcirc, x, L, x$.



Faites les manip's sur cet écran !

Tous les tanks

Faites sur l'écran de pause, les manipulations suivantes : **↑ ↓ ← →**. Désormais, vous pourrez jouer avec tous les tanks donc un super tank aux munitions illimitées



Niveau Bonus

Faites sur l'écran des menus généraux les manipulations suivantes : **↑ ↓ ← →**



L'action se déroulera sur Murs !

One

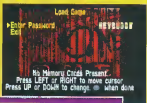


Machine : PlayStation
Version : Européenne

Debug Mode

Entrez le mot de passe suivant : **HEYBODDY**.

Sélectionnez ensuite le menu des options pour choisir votre stage, l'invincibilité et toutes les armes.



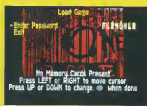
Entrez le code dans ce menu.



Cet écran apparaîtra en cas de réussite de l'astuce.

Les codes des niveaux

- Niveau 2 : **DIYGIXRA**
- Niveau 3 : **KCSVTJB**
- Niveau 4 : **RWLKLPBC**
- Niveau 5 : **YQFZMLTC**
- Niveau 6 : **FLZNOHLD**

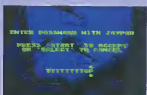


Mass Destruction

Machine : PlayStation
Version : Européenne

Sélection des niveaux

Entrez le mot de passe suivant : **HEYBODDY**





JOYE

OUAIS, BAH, FINALEMENT, C'EST TROP DUR D'ÊTRE SÉRIEUX. M. ZLU A FAILLI MOURIR D'ENNUI. IL EN ÉTAIT MÊME ARRIVÉ À AIDER LES PETITES VIEILLES À TRAVERSER LA RUE, AU LIEU DE LES POUSSER CONTRE LES PARCMÈTRES. ON EST EN MAL, QUOI. ON DOIT DONC FAIRE CE QUI NOUS PLAÎT. ET SI JE VOUS DIS QUE M. ZLU EST AMOUREUX ? EH OUI, LA SAISON DES AMOURS APPROCHE À GRAND PAS ET, L'AUTRE JOUR, UNE RAVISSANTE DAME DERRIÈRE UNE VITRE LUI A DONNÉ CONTRE 200 BALLES UN BILLET DOUX ORANGE. Y'AVAIT SON NOM DESSUS : AVR. TROIS LETTRES, COMME LUI. ET EN PLUS LE TICKET LUI PERMETTAIT DE PRENDRE LE MÉTRO. MAIS, IL A EU BEAU CHERCHER, IL N'Y AVAIT, MALHEUREUSEMENT, PAS D'ADRESSE. TOUT CE QU'IL SAIT D'ELLE, C'EST QU'ELLE HABITE EN "ZONE I-2". UN CURIEUX CODE. MAIS LE PROCESSUS DE SÉDUCTION NE PASSE-T-IL PAS PAR UNE SÉRIE DE DÉCOUVERTES MYSTÉRIEUSES ? EUPHORIQUE, GUILLERET, JOYEUX, IL EST AINSI PARTI PLEIN D'ENTRAÎN ET DE BAUME AU CŒUR POUR UNE NOUVELLE JOYBANK, LA TÊTE CHARGÉE D'IMAGES DE SA BIEN-AIMÉE.

AAAH. AMOUR UN JOUR. AMOUR VELOUR.
AMOUR TOUJOURS.



6 T-Shirts Adidas/Power Soccer 2

6 gagnants

Offerts par : Paignon
Mise à prix : 500 Joy\$

LOT
N° 1

La séduction passe par l'apparence. C'est indéniable. Si vous portez ce magnifique T-shirt, vous cumulez d'énormes avantages. 1/La classe de votre tête de grandes "mèches" au pointage parfait. 2/Apparaître de suite comme un sportif redoutable et, qui plus est, dans un sport d'équipe, d'une pro du relationnel. 3/Vous afficher comme gendre des te-béglés et des sœurs d'art, à leur côté et à leur côté. 4/Une vraie attirance difficile à décrire, et un style masculin. 5/Une Soccer 2 avec le risque, juste pour montrer que même l'effort peut être technique et glorieux. 6/Une belle image et les yeux de tous les regards du monde. 7/Une vraie image, c'est le T-shirt officiel qui peut qu'être jusqu'à tout le (ou) monde de votre (ou) vie.

ANK

T-Shirts Les Boucliers de Quetzalcoatl

5 gagnants

Offerts par : Virgin LE
Mise à prix : 400 Joys

Tout le monde sait que la culture est un élément important de notre société. Grâce à ce T-shirt des Chevaliers de Baphomet 2, jouez sur un autre tableau : l'intellect. Face au dynamisme qui, lui, préfère le T-shirt Adidas, vous muserez sur une époque de l'histoire de l'homme qui est trop peu connue : celle de la civilisation Inca. Époque des sacrifices humains, de l'esclavage et du Dieu Serpent. Son romantisme



LOT N°3

75

12 coffrets Overboard!

12 gagnants

Offerts par : Pinguine
Mise à prix : 1000 Joys

Une petite fête /
réunion, pour
mises lettres pro-
fessionnelles et de
l'ami ou ? C'est
possible, et c'est plus
la fête que même
avec un petit. Et
pour le coffret Overboard
vous avez plus l'effort et l'effort



avec des supports, des
un style (pour répondre à vos
souhaits lettres et lettres),
des pièces en bois et en
papier, et pour faire des
souhaits, des lettres et des lettres
de la culture et de la culture
et une vidéo de la culture et de la culture
pour que la culture et de la culture
pour que la culture et de la culture
pour que la culture et de la culture
pour que la culture et de la culture

Le règlement

1. Une fois que les Joys sont arrivés, nous en ferons des lots, pour
exposer votre bonheur. Tu ne les reverras jamais !
2. Sur le bulletin, n'oublie surtout pas tes coordonnées complètes. N'oublie
pas de joindre la liste de tes conquêtes. Les autres nous suffiront.
3. Personne n'aurait de peur ou de la la Joys n'a le droit d'y participer.
Quels il arrive, nous nous réservons le droit de servir à qui "de peur ou de
la Joys" correspond.
4. Il est aussi légal de mettre vos mises et, comme que de rendre
vous le rôle, mais un seul fois sur le bulletin SVT, sinon c'est du harcèlement.
5. Votrez les Joys Joys, c'est comme exposer conquêtes (ou) vend(e) en l'après-
midi grosse vente, ce sont des ventes plus qu'une chose.
6. Envoyez vos Joys à Joybank Joybank - 6 bis, Rue Fournier, 92119 Cligny (Paris)
de joindre les photos de vos conquêtes, nous ne chercherons plus Joys.
7. Les résultats de cette Joybank paraîtront dans le numéro 77 de
Joybank. Si vous pensez en l'honneur de quel, tout mieux, mais vous n'avez
pas de les voter.
8. Il nous faut absolument les Joys, tous, originaux, et tout et tout dans l'après-
midi avec vos bulletins, si tu veux qu'on s'en occupe.
9. L'amour. Père du bonheur, de la paix et de toutes les conquêtes de la vie,
donc des pages jaunes. L'article 6-71
Sous-mis, si vous voulez.

RESULTATS JOYBANK 73

LOT N°1 : BLOUSON V-RALLY
77 440 Joys - GOSNET Michaël

LOT N°2 : BLOUSON VIRGIN
INTERACTIVE
116 120 Joys - BOURRE Stéphane

LOT N°3 : 1 AUTRE BLOUSON VIRGIN
122 240 Joys - TREZEL Vincent

LOT N°4 : LES CARTES DE COLLECTION
OMG RAIDER II
110 330 Joys - WEBER Chris



Bon à découper et à remplir en lettres
majuscules, date limite d'envoi : 31.05.98
à renvoyer à Joybank-La Joybank 6 bis,
rue Fournier 92588 Cligny Cedex

Ventes aux enchères Joypad

75

Nom	PRENOM
ADRESSE	
VOTRE CONSOLE	
VOTRE MISE :	LOT N°1
	LOT N°2
	LOT N°3
	MISE TOTALE

Courrier

Courrier des lecteurs

Certains adorent, adulent ou vénèrent, a contrario, plusieurs sont déçus ou détestent... Les CD (audio et de démo) qui accompagnent votre magazine préféré ne font pas l'unanimité. Mais est-il possible de satisfaire tout le monde ? Si la réponse est non, cela ne nous empêche nullement d'œuvrer dans ce but : trouver des compromis pour conserver autant votre estime que votre confiance. Ce n'est pas toujours facile mais ça cogite sec sous la baboche des rédacteurs. Ne désespérez donc pas : les plus belles surprises sont encore à venir.

CD, plaît ou plaît pas ?

Contre
Juste une petite critique, comme ça, en passant. Possesseur d'une Nintendo 64, que dois-je faire des CD de démo de jeux sur PlayStation ? Jouer sur Nintendo ? Le faire brûler au laser (ce fut jadis ?) ? N'écouter que le parc de PlayStation installé est plus important que celui de Nintendo de Saturn. Mais pourquoi même, envoyer la lettre aux CD inutile ?

YOGANN MARON

Pour
Personnellement, je trouve dommage qu'au lieu de trouver chaque mois une chouette démo dans Joypad, nous soyons droit à un CD que nul ne peut fort inutile... Enfin, c'est un avis qui n'engage que moi et l'espère que d'autres lecteurs apprécieront cette invitation !

ALEXIS HENTENS DE ETHE
HELGHOFF

Pour répondre à cette critique, nous voudrions préciser que lorsque nous avons opté pour l'adjonction d'un CD de démo PlayStation au Joypad, nous étions parfaitement conscients de ne pas satisfaire les possesseurs de consoles concurrentes, d'une Saturn et d'une N64 en l'occurrence. Nous n'avons jamais voulu léser qui que ce soit, notre objectif étant depuis toujours de VOUS satisfaire. Nous ne comptons nullement délaissier les amateurs de logiciels sur Saturn et N64. Ainsi un bon de réduction sur des produits N64 était également présent dans le mag. De plus, pour le numéro que vous tenez entre les mains, nous avons déniché des infos sur Mission Impossible sur N64, jeu particulièrement attendu. Quant aux futurs hits de la Saturn, nous leur accorderons la place nécessaire, c'est une évidence. Enfin, pour ceux qui s'inquiétaient au sujet de l'éven-

tuelle disposition des CD audio : ils se rassurent, il y en aura encore d'autres bourrés de musiques et BOF sensas'.

Sega doit rester plus fort que toi !

Sega progresse

Dans un récent numéro, vous demandiez que la Saturn n'ait plus que quelques mois à vivre. Pourtant, ne trouvez-vous pas que les hits sur cette console se multiplient, qu'il s'agisse de *Winter Heart*, *Grandia* ou *Shining Force 3* ? Sans compter que d'autres titres fâcheux sont en attente à l'image de *Burning Rangers*, d'*Axel*, d'*Punchin Dragon* et du jeu de réflexion *Dead* ? Ne pensez-vous pas que la Saturn risque de profiter d'une nouvelle vie sans tant tarder ? Même si cela ne dure pas, ne dit-on pas que les plus courtes sont aussi les plus heureuses ?

UN ANONYME SATURNIEN

Sega s'agit s'en

Malin, on trouve que Sega batise les bics un peu trop facilement. Je m'explique : il est vrai que la PlayStation a pris le pas sur la Saturn, que beaucoup affirment qu'elle aura bientôt 32 bits. La Sega est déjà morte et enterrée. Toutefois, je suis intimement convaincu que si Sega fabrique des jeux et continue de produire de bons logiciels (je pense notamment à *Sega Rally*, à la série des *Virtua Fighter* et à *Wendy's Soccer*),

House of Deeds
joué testé dans
ce numéro (7/90)
La Saturn n'est pas
morte, la preuve !



les Segamaniacs suivraient au lieu d'aller progressivement voir du côté de la concurrence. Ce n'est pas votre avis ?

ANTHONY DE PLESIDY (22)

Actuellement, hélas !, il semblerait que Sega Japan préfère concentrer ses efforts sur deux points : d'une part sur la sortie prochaine de la Katana et d'autre part sur le marché japonais, au détriment du marché européen, naturellement. Triste voire désespérant, sans doute, mais c'est la raison pour laquelle les bons jeux Saturn parviennent au comptegouttes dans nos rayons... Ils y arrivent malgré tout, heureusement pour les possesseurs de cette console dont nul ne remet en cause les capacités. En clair, soyez patients ! Lors d'une récente visite dans les locaux de Sega France, nous avons été surpris de constater que l'équipe prépare activement le lancement d'un top qui promet de faire grand bruit. Son titre : *Deep Fear*, un jeu où la Resident Evil dont vous avez inmanquablement découvert les premières photos dans ce numéro.

Les "quand sortiront-ils?"

RAYNAM 2

PLAYSTATION

Jeu développé par Ubi Soft (cocorico !). Raynam 2 devrait faire craquer les fans vers la fin d'année. Pour l'heure, l'équipe d'Ubi se consacre à un autre jeu de plates-formes, Tonic Trouble sur N64.

64 fois moins de bastons

À quand un bon jeu de bastons sur N64 signé le rêve, mais bon ! Namco, SNK voire Capcom ? FINN LE CAROLO

Cher lecteur au prénom étrange (au fait, ton jour de fête, c'est quand ?), nous sommes au regret de t'informer qu'aucun des trois éditeurs/développeurs cités n'a encore annoncé de collaboration avec Nintendo pour de futurs produits N64. Pour simplifier, la castagne made in Namco à la Tekken n'est pas du tout prête de voir le jour sur la 64 bits du géant nippon. Dommage, oui, vraiment. Car nous-mêmes commençons à nous lasser des produits Midway et Rare qui sont loin là des années lumière, même ! de casser la baraque. Enfin, les représentants de GT Interactive en France nous ont promis pour bientôt un jeu de bastons qui devrait décoller, *Blia Freaks*. Les premières images ne nous ont pas attirés, ce qui n'est pas si mal. Let's wait and see.

Céline Dion en 3D

En prenant ma plume, je voulais vous communiquer une idée originale de fond : une love story entre les deux villes... et la caméra. Depuis pas mal de temps déjà, de nombreux développeurs trébuchent et guettent la barre aux lèvres (miam, miam) ! N64Rd les idées dont ils pourraient tirer une copie d'écran, plein de jeu, terminant, Alien, La Cinquième Éléme... La liste est longue. D'autant plus que je trouve certaines adaptations vraiment réussies, comme *Die Hard Trilogy* sur PlayStation. D'autre part, on assiste depuis peu au processus inverse, des jeux vidéo qui deviennent des longs métrages. Sans parler des plus ou moins mérités *Street Fighter* et autres *Street Fighter*, *Tomb Raider* n'est pas prévu ? Et *Resident Evil* ? Alors, est-ce que ça peut être... que ça s'y passe sur le sujet ? SEASTEN SERRA DE NOUS LE SEC (N)

L'idée n'est pas mauvaise et nous y songeons souvent. Le hic, et tu as mis le doigt sur le problème, est que 95 % des jeux adaptés de films sont de sombres daubes. Souviens-toi de l'attigeant *The Crow* sur PlayStation voire, plus récemment, de *Men in Black*, jeu décevant dont nous avons vanté les mérites, son potentiel nous ayant largement - mais à tort - convaincu ! Il subsiste pourtant des exceptions, comme dans les règles de grammaire, celles qui la confirment, justement, la règle, à l'image de *Die Hard Trilogy* sur PlayStation et d'*Alien vs Predator* sur Jaguar... Pour notre part, nous préférons patienter un peu. Attendez que de l'appart de nouvelles technologies cuites au génie de développeurs en herbe sorte un super hit. Seule certitude : un jour, ce rêve sera réalité.

Private Joke-Stick

Je tiens à préciser avant toute chose que je suis abonné à JoyStick et à votre confrère *JoyStick* (magazine qui traite de jeux pour PC, N64Rd). Or, récemment, j'ai lu un article dans *JoyStick* au sujet de la conversion sur PC de *Final Fantasy VII*, de qui y est écrit ma déception depuis que déçu venant de la part de vrais professionnels. Pour eux, le jeu n'est pas adapté au modèle «PC», c'est trop court, tout juste cinquante (50) heures de jeu alors qu'habituellement les jeux sur PC sont des modèles de longévité. Hic, je me rappelle d'un certain *Blade Runner* développé par Westwood Studios, d'un jeu d'Aldus Koch, qui se termine en moins de dix heures ! Mais, je tiens à préciser deux choses : 1/ oui, posséder un PC, j'affirme d'une part qu'il n'est pas très utile de disposer impérativement d'une carte vidéo d'entrée 3D pour s'extasier face à son écran et 2/ qu'il faut savoir rester objectif et ne pas classer un jeu sous prétexte qu'il n'est original du monde des consoles. ALEX LE TERRIBLE

Nous ne répondrons que ceci : NO COMMENT... Enfin, euh... Nous sommes de tout cœur avec toi !

Les "quand sortiront-ils?"

TOMB RAIDER 3

PLAYSTATION

Core Design n'a pas fini de nous en faire baver par l'intermédiaire de l'inégalable Lara Croft. Un troisième apus de ses aventures est effectivement prévu pour la fin de l'année.

BURNING RANGERS

SATURN

Le Rasca McQueen (jeu dans lequel tu incarnes un super pampier) de la Saturn - en plus original - devrait inonder les bacs courant juin prochain. Sega l'annonce d'ores et déjà comme un hit. A voir.

VIRTUA FIGHTER 3

SATURN

Passesuseurs de Katana, réjouissez-vous !... C'était de l'humour, vous vous en doutez, même si d'aucuns n'ont pas apprécié. Pourtant, *Virtua Fighter 3* verra le jour sur la prochaine console de Sega et non sur Saturn, c'est presque une certitude.

ASTUCES INÉDITES



3615 CHEAT

JOYPAD

chats

Revendeurs, éditeurs
et pubs annoncent
à qui veut l'entendre
la mort de la Saturn.
Qu'en est-il réellement ?
N'est-on vraiment plus
en droit d'attendre
plus que se soit ?
Il semblerait que si,
puisque d'excellents
titres arrivent encore.
Joypad Achats fait
le point.

Saturn : stop
ou encore ?

Ne vous méprenez pas, nous ne cherchons pas ici à réhabiliter Sega après toutes ses erreurs, mais plutôt à faire un rapide résumé de son histoire, à analyser les raisons de son échec et à peser le pour et le contre afin de savoir s'il est encore valable de posséder une Saturn aujourd'hui.

Pourquoi tant
de haine ?

Alors, allons, il ne s'agit pas de ça. Mais il faut bien reconnaître que Sega a mal joué sur plusieurs plans. Tout d'abord la machine en elle-même. Certes, la Saturn possède d'excellentes capacités en matière de 2D, bien meilleures même que celles d'une N64 ou d'une PlayStation et c'est peut-être ce qui la sauve aujourd'hui. Mais juste après sa sortie, au regard de la tendance du moment, elle ne pouvait rivaliser en matière de 3D avec la PlayStation. Car l'engouement actuel pour le jeu vidéo et son développement en termes de marché sont essentiellement dus à l'évolution de la technologie. Cette dernière permet de convaincre les joueurs potentiels par le réalisme des nouvelles productions, et ce grâce à la 3D et ses éclairages d'ambiance et ses cinématiques. Ainsi, tous ceux qui hurlaient que le jeu vidéo était décalé

de la réalité et était réservé aux débaîs ou aux mûmes se sont vus dans l'obligation de réviser leur jugement. Exploitant cet état de fait, Sony est parvenu à convaincre par des campagnes de pubs, par des productions voguant sur les passions des 18-25 ans, etc. Tandis que Sega, à trop fait confiance à ses acquis et à son public. De plus, sortie en 1995, la Saturn était bien trop chère (plus de 3000 francs) et n'a suivi les baisses de prix répétées de Sony qu'à grands renforts de concessions et de marges plus qu'écraboulées. Les difficultés étant venues très vite, les éditeurs ont pris peur et ont déserté le développement de la console. La perte de vitesse de Sega n'a fait alors qu'accentuer.

Et pourtant

On ne peut cependant pas dire que la Saturn soit morte. Les segafans défendent leur machine et ont des arguments tout à fait légitimes. Le premier : elle est la reine incontestée de la 2D. Même la Neo-Geo, qui



Possibilité de jeux de bastons 2D ?
C'est sur Saturn que vous aurez les
meilleures adaptations de ces titres.

La Saturn
ne se développe
plus qu'en occasion



Le planning des jeux Saturn est encore moins précis que les titres Sega, comme *Shining Force 3*.

garde d'autres avantages, lui cède la place, étant donné que tous les titres SNK sont adaptés sur Saturn. Un point pour elle, car si vous êtes fans de 2D, pour des titres comme *KoF 97*, *X-Men vs Street Fighter* ou encore des shoot'em up traditionnels et de bons vieux softs d'arcade, c'est sur Saturn qu'il faut compter. De même, vous n'aurez aucune chance de trouver un jour une version PlayStation des titres Sega qu'on trouve dans les salles obscures : pour jouer à *VF2*, *Fighting Vipers* ou *Sega Rally*, vous n'avez guère le choix. Enfin, une petite série de titres majeurs sortant sur le marché français justifie à elle seule l'achat de la machine. Je veux bien sûr parler de *Panzer Dragoon*, *Sega Shining Force 3* prévu pour juillet 98 et *Deep Fear*, le prochain gros titre développé en interne chez Sega Japan.

pourant incontournable. Le mot d'ordre est clair : Saturn ait, mais modifiée de la prise secteur au capot (afin de lire les disques japonais). Du coup, les revendeurs, boutiques ou grandes chaînes l'annoncent unanimement : "La Saturn ? En neuf, on arrête." Une grande chaîne française de boutiques spécialisées nous a même confié avoir vendu 25 consoles (par une de plus !) depuis le début de l'année. C'est donc en occasion qu'elle marche et, heureusement, d'après les revendeurs, elle marche fort. La machine neuve vaut aujourd'hui 990F, mais en misant sur l'occasion, l'investissement devient négligeable pour tous ceux qui veulent tenter l'expérience. Les segafans s'organisent entre eux, et tout le monde se voit forcé de la faire vivre ainsi.



Même les revendeurs spécialisés ne sont pas toujours très enthousiasmés par la Saturn, et ce tout nu.

Un bilan mitigé

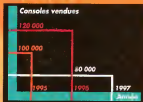
Au final, on ne peut pas jeter la pierre à la Saturn sans faire preuve d'une évidente mauvaise foi. Si, est certain que l'intérêt actuel d'en acheter une, même en occasion, est assez limité en regard de ce qu'offre une PlayStation au même une N64, certains d'entre vous y découvriront une autre façon de jouer, qu'on pourrait qualifier de plus traditionnelle, ainsi que des titres avec une identité certaine et d'une qualité très présente.

France rime avec transparence

C'est au Japon, et seulement au Japon que la Saturn perdure réellement. Les efforts consentis, en effet, pour penser à l'Europe ne concernent que les titres Sega, les éditeurs tiers ne pensant pas trop à nous. C'est ainsi que nous devrions être privés, par exemple, de *Granada de Game Arts* titre

Que représente la Saturn en France aujourd'hui ?

A vrai dire, comparée à ses concurrentes, la Saturn est plutôt fantomatique. Le parc aujourd'hui installé, s'il semble considérable, est négligeable par rapport à la PlayStation. Par ailleurs, les jeux qui sortent et sortiront, s'ils restent de qualité, sont et seront rares...



Comme vous pouvez le constater, la Saturn est très clairement en perte de vitesse. Avec aujourd'hui 300 000 machines installées en France, face au million largement dépassé par Sony et la PlayStation, il n'est plus aujourd'hui leu de considérer la Saturn comme autre chose qu'une console de prestige. Mais cela ne signifie pas pour autant qu'elle n'est plus intéressante (Chiffres source Sega).

5 BONNES RAISONS DE CRAQUER POUR UNE SATURN

- 1- Les jeux Sega, *Shining Force*, *Am2* et *3* et *Cle* sortent chez nous.
- 2- L'investissement est aujourd'hui assez minime.
- 3- Des adaptations de softs d'arcade (pourrait être 20) revues.
- 4- Un marché de l'occasion de plus en plus développé.
- 5- En import, elle est encore très active.

5 BONNES RAISONS DE L'OUBLIER

- 1- Sa durée de vie est désormais fort compromise.
- 2- Pour la 3D, mieux vaut se tourner vers la concurrence.
- 3- Les jeux traduits sont très limités.
- 4- Des titres forts sur Saturn trouvent leur équivalent sur PlayStation.
- 5- Les titres se font de plus en plus rares.



Quelques titres forts vont arriver en France

INCROYABLE !

choisissez et gagnez



1

CONSOLE
N64
+ 5 jeux

1 CONSOLE ^{OU}
PLAYSTATION
+ 5 jeux



OU

1

CONSOLE
SATURN
+ 5 jeux



sur

3615

JOYPAD

Des solutions complètes de jeux et des astuces inédites 24h/24

A

l'argus des jeux vidéo

JOYPAD

Achats

De mai-ci, les stars de la rubrique sont le pad dédié à Resident Evil 2, l'Action Replay, le Shockwave pour N64, et enfin le video Interactor pour tous les jeux de courses maison. Un volant.

Resident Evil Pad

Alléché par le succès de Resident Evil et de sa suite, Asac a construit un pad spécialement conçu pour ce jeu. Les boutons y sont agencés différemment pour permettre un meilleur accès aux touches vitales. On se retrouve donc avec une manette qui tient très bien en main mais qui n'est cependant pas parfaite. On pourra par exemple lui reprocher sa première prise en main difficile à cause de la composition de la croix de direction qui est en fait composée de 4 touches en croix. Contrairement à la manette PlayStation de base, les quatre directions sont indépendantes les unes des autres, et il faudra 10 bonnes minutes au joueur avant de pouvoir s'y habituer. De plus, la manette inclut une option tri automatique uniquement pour la touche du pistolet, ce qui permet d'effectuer des tirs en rafales ainsi que de se dégager plus rapidement des zombies qui vous saisissent. Un très bon point pour cette manette qui, même si elle ne s'avère pas indispensable, est néanmoins fort appréciable pour ce jeu. Attention toutefois de bien choisir la version française, la japonaise ayant des touches inversées.

Asac 199 francs

À JEU vous êtes programmés pour les 100 touches Action Replay. Et même si vous n'avez pas internet il vous permettra de vous connecter à un réseau local pour les nouveautés.

Le jeu est programmé pour les 100 touches Action Replay. Et même si vous n'avez pas internet il vous permettra de vous connecter à un réseau local pour les nouveautés.

Le jeu est programmé pour les 100 touches Action Replay. Et même si vous n'avez pas internet il vous permettra de vous connecter à un réseau local pour les nouveautés.

Le jeu est programmé pour les 100 touches Action Replay. Et même si vous n'avez pas internet il vous permettra de vous connecter à un réseau local pour les nouveautés.

Le jeu est programmé pour les 100 touches Action Replay. Et même si vous n'avez pas internet il vous permettra de vous connecter à un réseau local pour les nouveautés.

Le jeu est programmé pour les 100 touches Action Replay. Et même si vous n'avez pas internet il vous permettra de vous connecter à un réseau local pour les nouveautés.

Le jeu est programmé pour les 100 touches Action Replay. Et même si vous n'avez pas internet il vous permettra de vous connecter à un réseau local pour les nouveautés.

Le jeu est programmé pour les 100 touches Action Replay. Et même si vous n'avez pas internet il vous permettra de vous connecter à un réseau local pour les nouveautés.

Le jeu est programmé pour les 100 touches Action Replay. Et même si vous n'avez pas internet il vous permettra de vous connecter à un réseau local pour les nouveautés.

Le jeu est programmé pour les 100 touches Action Replay. Et même si vous n'avez pas internet il vous permettra de vous connecter à un réseau local pour les nouveautés.

Le jeu est programmé pour les 100 touches Action Replay. Et même si vous n'avez pas internet il vous permettra de vous connecter à un réseau local pour les nouveautés.

Le jeu est programmé pour les 100 touches Action Replay. Et même si vous n'avez pas internet il vous permettra de vous connecter à un réseau local pour les nouveautés.

Le jeu est programmé pour les 100 touches Action Replay. Et même si vous n'avez pas internet il vous permettra de vous connecter à un réseau local pour les nouveautés.

Le jeu est programmé pour les 100 touches Action Replay. Et même si vous n'avez pas internet il vous permettra de vous connecter à un réseau local pour les nouveautés.

Le jeu est programmé pour les 100 touches Action Replay. Et même si vous n'avez pas internet il vous permettra de vous connecter à un réseau local pour les nouveautés.

Le jeu est programmé pour les 100 touches Action Replay. Et même si vous n'avez pas internet il vous permettra de vous connecter à un réseau local pour les nouveautés.

Le jeu est programmé pour les 100 touches Action Replay. Et même si vous n'avez pas internet il vous permettra de vous connecter à un réseau local pour les nouveautés.

Le jeu est programmé pour les 100 touches Action Replay. Et même si vous n'avez pas internet il vous permettra de vous connecter à un réseau local pour les nouveautés.

Le jeu est programmé pour les 100 touches Action Replay. Et même si vous n'avez pas internet il vous permettra de vous connecter à un réseau local pour les nouveautés.

De nouveaux accessoires consoles

Tu trembles, carcasse !

Action Replay N64



Un seul problème du Shockwave, s'il est agité sur une valeur trop élevée, il se peut qu'il y ait trop de vibrations et que la manette perde sa sensibilité.

Petit ustensile gris qu'on glisse dans la manette de la console, le Shockwave combine vibreur et carte mémoire 1 méga. Nous passerons très vite sur cette dernière qui, même si elle ne pose pas de problèmes en cas d'utilisation normale, ne peut cependant pas prétendre être d'une stabilité sans faille, puisqu'il m'est arrivé par deux fois durant le test de voir mes sauvegardes changer de page. Par contre, au niveau de la vibration, ce produit est une petite merveille puisqu'il fonctionne sans piles ! Mais le point sur lequel le produit peut se vanter d'être révolutionnaire, c'est sur le fait de pouvoir vibrer même avec des jeux qui ne sont pas prévus à cet effet. Et comment ? Tout simplement en réglissant avec le son ! Ce sont les bruits du jeu qui sont captés par un mini-micro dans le Shockwave qui déclenchent les vibrations de l'appareil. Bien entendu, dans le but d'éviter tout bruit parasite, on est prêt de jouer dans son coin. Heureusement, on peut régler la sensibilité de l'appareil. Dernière précision : il fonctionne aussi super bien avec le volant Race Leader 64 et donne de très bonnes sensations. C'est bien dommage que la carte mémoire ne soit fiable qu'à 80 T, sinon nous tenions là l'accessoire ultime !

Datel, prix non communiqué

Officiel de la vidéo interactive et compatible avec toutes les consoles, l'Interactor est un accessoire qui permet de jouer à des jeux de courses en utilisant un volant.



Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

Interactor 1490

SCOREGAMES

MULTIMEDIA



GRAND CONCOURS BRAIN DRAIN DES CENTAINES DE JEUX A GAGNER !!!

**BAN
DAI**



VENEZ **JOUER ET GAGNER** LE JEU "**BRAIN DRAIN**"
SUR GAME BOY DANS TOUTS LES MAGASINS SCORE-GAMES
DU 15 AU 31 MAI 1998. 1 JEU A GAGNER CHAQUE JOUR ET
DANS CHAQUE MAGASIN SCORE-GAMES!

VOUS POUVEZ EGALEMENT JOUER ET GAGNER PAR MINITEL,
3615 SCOREGAMES DU 1ER AU 31 MAI 1998.

REMPLISSEZ LE BULLETIN DE PARTICIPATION
CI-DESSOUS POUR JOUER ET PARTICIPER AU TIRAGE AU SORT ET
GAGNER **UNE CONSOLE NINTENDO 64 !!!**

MINITEL : 32207m

POUR JOUER

REMPLEZ ET DECOUPEZ CE BULLETIN,
REMETTEZ LE A UN VENDEUR ET TENTEZ VOTRE
CHANCE AU JEU, SI VOUS EFFECTUEZ LE MEILLEUR
SCORE DE LA JOURNEE, VOUS REMPORTEREZ LE
JEU BRAIN DRAIN.

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL :VILLE :

CONSOLE POSSÉDÉE :

A REMPLIR PAR LE VENDEUR SCORE-GAMES.

SCORE AU JEU BRAIN DRAIN :

GRACE A CE BULLETIN, VOUS POUVEZ
AUSSI PARTICIPER AU TIRAGE AU SORT
ET **GAGNER UNE NINTENDO 64**



JOYPAD **chats****Special Thanks**

Joypad tient à remercier pour leur collaboration les magasins suivants :

Alliance Games (Blois),
Amie (Paris),
Console et Vous (Grenoble),
Cyner J (La Rochelle),
Fantasy Games (Lyon),
Game Station (Paris),
Leclerc Occasion (Lyon),
Promo Games (Dijon),
Maxxi Games (Paris),
Score Games (Paris),
Score Mania (St Germain),
Stock Games (Nice),
Top Games (Montpellier),
Videooaz (Clermont).

Game Boy 64 !

Attention, gaffe.
D'abord, un des leaders au monde de l'accessoire, sort un fondatrice Game Boy sur N64 ! Vous pouvez ainsi jouer à ses jeux tout à l'aise en jouant à son N64 en même temps que les autres de la même manière. Le tout est en 3D, la compatibilité totale au premier et la cartouche cartouche même des jeux pré-existants à la machine de l'Action Boy pour les titres majeurs de la portable Nintendo.

**PLAYSTATION**

	Prix 1*	Prix 2*
Final Fantasy VII	255	270
Galaxy Wars	350	270
Gex-Enter The Gecko	270	270
Tomb Raider II	355	270
G-Police	240	250
Bloody Roar	255	270
Formula One/97	240	250
FIFA 98	255	270
Cool Boarders 2	250	255
Crash Bandicoot 2	250	255
Bushido Blade	250	270
Need For Speed 3	270	290
Tennis Arena	245	270

SATURN

	Prix 1*	Prix 2*
Winter Heat	245	250
Sleep Slope Sliders	245	250
World Wide Soccer 98	245	250
Resident Evil	200	225

N64

	Prix 1*	Prix 2*
Fighter's Destiny	335	350
Lylat Wars		
(avec kit vibration)	340	350
FIFA 98	345	350
GoldenEye D07	325	345
Wii Wars nWo		
World Tour	350	350
Yoshi's Story	300	300
NBA Pro 98	350	350

* Prix 1 - le prix 1 est le prix de vente avec le premier prix. Il s'agit donc d'un magasin avec les plus gros jeux vidéo, au grand public, dans le magasin. Doublet (prix 1 et 2) pour les jeux vidéo, au grand public, dans le magasin. Doublet (prix 1 et 2) pour les jeux vidéo, au grand public, dans le magasin.

* Prix 2 - le prix 2 est le prix de vente avec un deuxième prix. Il s'agit donc d'un magasin avec les plus gros jeux vidéo, au grand public, dans le magasin. Doublet (prix 1 et 2) pour les jeux vidéo, au grand public, dans le magasin.

Avec les magasins ScoreGames les tops de l'okaz

**Top Okaz PlayStation**

- 1 Final Fantasy VII
- 2 Tomb Raider II
- 3 FIFA 98
- 4 Formula One 97
- 5 TOCA Driving Game
- 6 Fighting Force
- 7 Crash Bandicoot 2
- 8 GoldenEye D07
- 9 NBA Pro 98
- 10 Diddy Kong Racing

Top Okaz Saturn

- 1 Tomb Raider II
- 2 Sleep Slope Sliders
- 3 World Wide Soccer 98
- 4 Virtua Fighter 2
- 5 Daytona USA
- 6 Daytona Champ. Edit.
- 7 FIFA 98
- 8 GoldenEye D07
- 9 Need For Speed 3
- 10 Heli-Hunt

Top 1 - PlayStation - Real Fantasy 98



Top 2 - PlayStation - Tomb Raider II



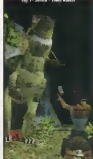
Top 4 - PlayStation - Formula One 97



Top 3 - PlayStation - FIFA 98



Top 1 - Saturn - Tomb Raider



Top 2 - Saturn - Top Rally



Top 3 - Saturn - World Wide Soccer 98

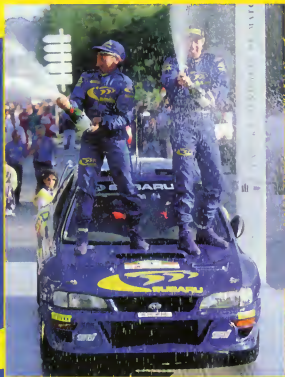




COLIN McRAE

RALLY

UN TITRE DE CHAMPION DU MONDE EN JEU



Colin McRae - Vainqueur du Rallye du Portugal 1998

La nouvelle référence en matière de réalisme selon la presse spécialisée



- 12 véhicules WRC (World Rally Car) 4 et 2 roues motrices
- 45 stages inédits à travers 9 pays
- Surfaces et conditions climatiques variées qui modifient la tenue de route
- Jeu inédit avec des angles de vue novateurs

- Impact des messages sur la carrière et le comportement du joueur
- Circuits inédits à affronter de jour ou de nuit
- Championnat, Spéciale, Contre la Montre
- Spécialité : les messages du copilote

Codemasters

**SORTIE EN
JUILLET 98**

www.codemasters.fr

Colin McRae
COLIN McRAE